HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC



LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

JUNIO 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 8

5 PAGINAS REPLETAS DE LOS MEJORES TRUCOS!

Ritual nos mostró en exclusiva su nuevo arcade 3D y nosotros te contamos de que se trata

Sin

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Grim Fandango



Todo lo que querías saber y fotos exclusivas sobre la nueva aventura de Lucas!

ENTREVISTA: Reportaje a fondo a Mario Pergolini

GRUPO 4 EDITORIAL



EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL ZORK GRAND INQUISITOR

Reviews: Die by the Sword • Ultimate Race Pro • Hexen 2: Portal of Praevus • The Reap

CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO



CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO



CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO



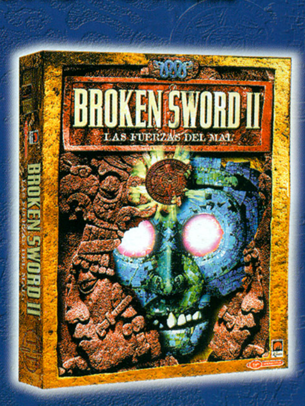


LOS CLASICOS DE SIEMPR
Y MUCHO MAS...

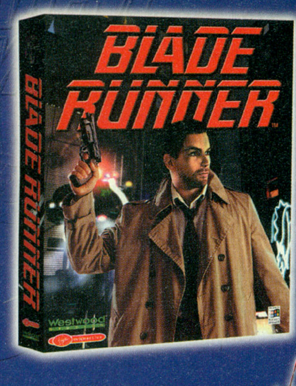
CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO



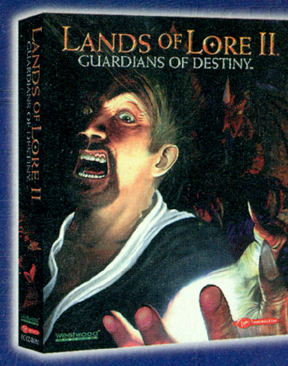
TOTALMENTE EN CASTELLANO











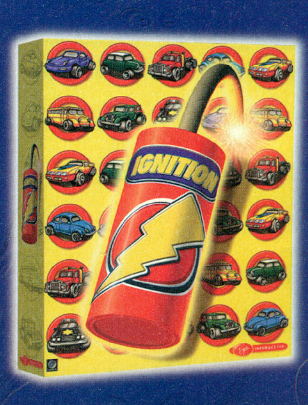
HAZTE Virgin
PARA TODA LA VIDA.

TERactive

E, LOS EXITOS DE HOY







DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
HARD COPY S.R.L.
TEL.: 375-4623 / 4622

RITUAL NOS MOSTRO EN EXCLUSIVA SU NUEVO ARCADE 3D Y NOSOTROS TE CONTAMOS DE QUE SE TRATA

EL CORONEL JOHN BLADE SUELE RECORRER LA CIUDAD TRATANDO DE HACERLA UN LUGAR MAS SEGURO PARA TODOS. PERO ALGO EXTRAÑO ESTA SUCEDIENDO EN LAS CALLES. LOS DROGADICTOS ESTAN DESAPARECIENDO SIN DEJAR RASTROS ¿TENDRA ESTO QUE VER CON ELEXIS SINCLAIR Y SUS EXPERIMENTOS? ¡ENTERATE DE ESTO Y MUCHO MAS EN NUESTRA NOTA PRINCIPAL!

PAGINA 32



Nota del Editor

Muchos habran escuchado hablar alguna vez del E3, la gigantesca feria internacional de la industria de los juegos, donde las mejores empresas anticipan y ofrecen la última información de su nueva línea de productos.

Este evento anual es tan importante que marca un antes y un después de los juegos que salen al mercado.

Seguramente, mientras esten leyendo estas líneas nosotros estaremos volviendo de dicha feria, por lo que se podrán imaginar, hemos hecho este esfuerzo para poder ofrecerles mediante este medio todo lo acontecido en el E3 de Atlanta 1998.

¿Visitaron nuestro sitio en Internet? Recuerden que es el complemento de esta revista, y que seguramente entre otras cosas, encontrarán las demos de los juegos comentados y algunas más.

Para este número les hemos preparado una nota especial de Sin, para que no se pierdan nada de este excelente juego próximo a aparecer, que por todo lo que promete no hemos dudado en ponerlo en nuestra tapa.

Esperamos que disfruten este nuevo número de XTREME PC, que hemos preparado para este mes de Junio.



PAGINA 11

Entrevista: Mario Pergolini

El gran impulsor de la informática en la radio y la TV, nos cuenta su pasión por las computadoras.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

JUNIO 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Juan Gril, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Santiago Videla

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

Quebecor Antartica (0322) 96 590

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR: Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
EXTERIOR: D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

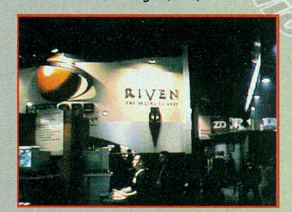
XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

news

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

XTREME PC se convierte en la primera revista Argentina de juegos que asistirá a E3

En el momento en que este número haya llegado a tus manos, el equipo íntegro de XTREME PC y XTREME PC Online, habrá llegado nuevamente al país, luego de asistir a E3: Electronic Entertainment Expo que se desarrolló entre el 27 y el 30 de Mayo en el Georgia World Congress, cito en Atlanta, Georgia (USA).



Más de un lector se preguntará, ¿Qué es el E3? Es ni más ni menos que la exposición más grande del mundo de todo lo referente a lo último y lo que vendrá en juegos de todo tipo. Pero con una restricción, no está abierto al público consumidor, ni a menores de 18 años. En realidad E3 es muy importante para hacer negocios o tratos entre las empresas y distribuidores, grupos de desarrollo con productos interesantes, financistas, importadores, exportadores, programadores, etc. Pero a la prensa especializada le sirve para brindarles a sus lectores, una gran cobertura de todos los títulos que podrán disfrutar a lo largo del año y sobre todo de los potenciales éxitos de la próxima Navidad.

Entre las compañías que estarán presentes, se destacan de momento:

LucasArts: Que según rumores presentará un juego similar al Tomb Raider pero con personajes de la guerra de las galaxias.

Westwood Studios: Seguramente estará con la segunda parte del Command & Conquer: Tiberian Sun y quizás algo sobre Lands of Lore III.

Activision: Que presentará siete grandes juegos entre los que se incluyen las esperadas secuelas de Heavy Gear, Interstate y el más que promisorio Heretic II, para más detalles sobre algunos de estos productos dirigirse al articulo de la página 9 de este mismo número.

3D Realms: Se espera (más bien "esperamos") que tengan para mostrar algunos niveles de "el" título que todos esperan, la continuación de Duke Nukem, que por lo que parece ser está muy avanzada en su desarrollo.

3DO: Mediante su compañía New World Computing estará presentando, la tercera parte de uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, Heroes of Might & Magic.



Eidos Interactive: Posee en carpeta una gran cantidad de juegos entre los que se destacan: Final Fantasy VII, Ninja, Daikatana, Ravenant y un nuevo juego llamado Commandos de la empresa española Pyro Studios, que tuvimos la oportunidad de jugar en forma de beta y les podemos asegurar que será uno de los juegos del año.



Es por este motivo que el próximo número de XTREME PC, no será un número normal, en él les presentaremos todos los juegos y novedades en materia de Hardware que se hayan exhibido en la Expo.

Este es realmente un gran esfuerzo, nunca antes realizado por una revista Argentina, pero creemos que realmente vale la pena hacerlo si es que deseamos que nuestros lectores estén tan actualizados como en otros países del mundo. Basta tener en cuenta que nada más ni nada menos que alrededor de 400 expositores van a mostrar por primera vez la friolera de alrededor de ¡1600 nuevos JUEGOS!, en un predio que en tamaño supera los 540.000 metros cuadrados o sea más o menos el equivalente a ¡35 estadios de fútbol!

Estén atentos también los lectores a nuestra página de Internet ubicada en www.xtremepc.com.ar en donde pondremos información, demos y videos de eventos y juegos de la exposición tan pronto como nos sea humanamente posible.

HOMEWORLD, LA SORPRESA Y 1/2 DE SIERRA

Sierra, qué le está pasando a la empresa que años atrás nos traía algunas de las mejores aventuras jamás realizadas, o que nos deleitó con uno de los mejores simuladores de la WW1, con su fantástico Red Baron.... esos maravillosos tiempos quedaron atrás, sobre todo



en el 1997 donde la lista de juegos mediocres lanzados por Sierra al mercado son incontables.

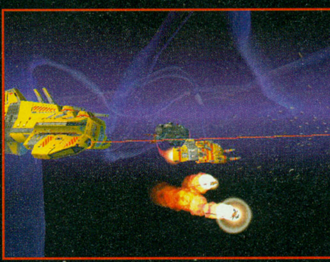
Pero en una reunión recientemente realizada por Sierra se mostró por primera vez Homeworld, un juego de acción y estrategia que aprovecha a fondo las posibilidades del Voodoo 2.

Relic, un grupo de desarrollo recientemente fundado por Sierra, pero con un staff que lo integran en gran parte ex-empleados de EA y Radical se encuentra abocado a Homeworld, su primer gran lanzamiento.

El juego aunque no lo puedan creer por las fotos, es un nuevo rival del Command & Conquer y del Wing Commander Prophecy y no se trata de un error, sino que en él se mezclan los mejores factores de estos juegos radicalmente diferentes.

Los jugadores comienzan el juego con una gran nave nodriza desde la que construiremos naves de soporte como Fighters o Defenders. Como era de esperar deberemos recolectar recursos de planetas y nebulosas cercanas. En clara diferencia con los juegos de estrategia en tiempo real 2D, basados en tierra, las naves se pueden mover hacia cualquier lado en el espacio ya que el engine está realizado por completo en 3D.

Alex Garden de Relic opina sobre el desarrollo del juego hasta el momento: "Ultimamente, los equipos de desarrollo estan perdiendo el sentido en que se deben dirigir y lo que quieren hacer. El principal concepto en



nuestro trabajo es la diversión! Relic está constituida para volver a brindar la diversión que tan ausente se haya en los juegos contemporáneos. No esperen que nuestros juegos sean extremadamente difíciles, ni increíblemente largos, pero sí esperen pasar un rato realmente divertido mientras juegan con nuestros productos. Es nuestra meta que cada jugador esté completamente satisfecho cuando compra uno de los juegos que editemos. Lo más interesante de nuestra industria es que a nivel Hardware y diseño ha crecido enormemente. Las herramientas con las que contamos para crear los juegos eran ciencia ficción hace apenas unos años. Todo esto se debe a una gran simbiosis entre los desarrolladores de sistemas operativos, de hardware y de juegos, que está haciendo crecer la calidad de los productos que se editan hoy por hoy en el mercado. En Relic pretendemos estar a la altura de las circunstancias y de los tiempos que correr".

¿Puede el DVD revivir el FMV?...
...esperemos que no

Infinite Ventures ha adquirido los derechos de Dracula Unleashed y la línea de Sherlock Holmes: Consulting Detective, y planifica remasterizar y relanzar los mismos en el nuevo formato Digital Video Disc o sea DVD, pero la pregunta es: ¿Vale realmente la pena? Aunque estos dos juegos sean los primeros exponentes de la tecnología FMV en los inicios del CD-ROM, estos eran "malos" ejemplos de lo que significaba su implementación en los juegos, basta recordar que muy pocos juegos pudieron utilizar la técnica de manera provechosa. Entre los exitosos podemos encontrar al Rebel Assault o el Psychic Detective, dos juegos que utilizaban de una manera radicalmente distinta las posibilidades de la capacidad en los discos compactos. Esperemos que en los próximos años no tengamos que soportar una avalancha de títulos en los que solamente debamos presionar el botón del mouse, para ver la siguiente parte de una película interactiva.

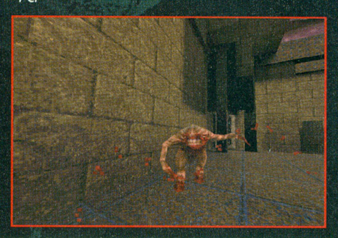
Quake a los Videos!

LBE Systems empezó a distribuir la versión arcade de Quake el 15 de Mayo pasado en todo Estados Unidos. Esta versión especial de Quake, está linkeada a la primera red arcade con soporte multiplayer, llamada SparkyNet. Esta permitirá que desde 16 hasta 64 jugadores, en el mismo local, participe de los Deathmatchs. Una inclusión interesante es la de los Multiplayer Bots (Ver La Zona 3D del Número 6 de XTREME PC) que entre tremenda cantidad de gente serán difíciles de detectar. En el modo para un solo jugador se implementaron nuevas armas, mejores animaciones de los personajes y una opción de "Continue".

LBE ha seleccionado la Quantum 3D's Heavy Metal modelo HM233G y la Quicksilver 2 OS 233. Compatible con la plataforma Open Arcade Architecture. La HM233G incluye un microprocesador Intel Pentium II, Quantum 3D's Obsidian2 90-4440 AGPTV realtime 3D graphics accelerator, la versión profesional de la Obsidian2 S-12 AGPTV, y el Game Control Interface de la compañía (GCI-2) desarrollado para conectar arcades e industriales controles a las PC.

La red SparkyNet provee sin la nesecidad de un server conección para hasta 16 máquinas arcade. También pueden ser conectadas 64 máquinas en simultáneo con la adición de un server.

Entre las novedades más interesantes para los fanáticos se encuentra la posibilidad de explorar un nivel diseñado por id nunca antes visto en la PC.



Ubi Soft se va para arriba

Durante el 97 y parte del 98 Ubi Soft incrementó en un 83% sus ventas.

Ubi Soft adjudica el hecho de su increíble incremento en las ventas al hecho de su gran penetración en el mercado mundial. Durante el 97/98 ha incrementado sus ventas en exactamente 83.09% respecto al 96/97.

Fuertes ventas en productos como POD, uno de los primeros en "aprovechar" la tecnología MMX y Rayman un arcade de plataformas que recientemente tuvo una nueva edición titulada Rayman Gold que incluía un editor de niveles, tuvieron mucha aceptación en toda Europa. La compañía también se benefició de los nuevos acuerdos de distribución y contactos en el resto del mundo asumidos durante ese período. El año próximo no se puede presentar mejor para Ubi Soft que pretende mantener y subir este nivel de ventas con títulos como Rayman 2, Tonic Trouble y tres títulos de la franquicia Playmovil, sniff se me piantó un lagrimón...

THQ y WCW/NWO

Aunque THQ no ha confirmado nada, Inland Productions podría realizar el próximo juego de WCW/NWO de lucha libre para esta Navidad.

THQ, propietaria de la licencia de la WWF (la federación de lucha libre o catch más grande de los Estados Unidos), ha estado desarrollando juegos de este deporte desde hace años para las consolas, pero según los rumores sería posible que una versión para PC sea desarrollada este año en conjunto con las nuevas versiones de Nintendo 64 y Sony Playstation.

Esperen ver a Sting, Hollywood Hogan, Stone Cold Steve Austin, the Giant y al resto de los competidores que hacen furor en USA y que poseen seguidores en la Argentina a través del cable.

Habiendo testeado la última versión de las consolas de la popular saga WCW vs Nitro, sólo nos cabe esperar una buena implementación de aceleración 3D y soporte multiplayer para la versión de PC.

Noticias de último momento

THQ y un nuevo juego de Bowling

Adrenaline es un grupo de desarrollo que se encuentra ultimando los detalles para presentar un nuevo juego de bowling (un género del que realmente no existe ninguna buena simulación) que promete ser muy real y con la posibilidad de competir hasta 6 jugadores en forma simultánea.

Según sus autores, será nada más ni nada menos que la mejor simulación de bowling y se descarta el éxito en nuestro país, sobre todo desde que el desembarco de los grandes shoppings en Argentina y su inclusión de canchas de bowling en sus zonas recreativas, hiciera que muchos argentinos se hicieran adictos a este competitivo deporte. Brunswick Circuit Prop Bowling, tal y como será su nombre habrá sido develado para el momento en que lean estas líneas en el E3 desde donde les traremos todos los detalles en el próximo número.

Mortal Kombat 4, Fatalitys en 3D

Como te lo anticipamos en el primer número, Mortal Kombat el arcade de culto para los fanáticos de los juegos de lucha esta por arribar en su versión número 4 y esta vez totalmente en 3D.

Aunque todavía en desarrollo la conversión para PC no puede ser más prometedora, con soporte para placas aceleradoras y todos los personajes, movimientos y fatalitys de los videos esta versión será sin lugar a dudas la mejor, lejos. Explosiones muy bien realizadas, una animación fluida, las cámaras y las nuevas voces



Continúa en la página 9

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	1
2	Curse of Monkey Island	LucasArts	Aventuras	2
3	NBA Live '98	EA Sports	Deportes	9
4	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	3
5	Battlezone	Activision	Acción/Arcades	10
6	Grand Theft Auto	BMG	Acción/Arcades	5
7	Duke Nukem 3D	3D Realms	Acción/Arcades	-
8	Tomb Raider 2	Eidos Interactive	Acción/Arcades	6
9	Starcraft	Blizzard	Estratégicos	-
10	Jedi Knight	LucasArts	Acción/Arcades	7

Este último número hemos recibido más cartas con votaciones de lo que acostumbramos usalmente, y eso se refleja en el ranking que se muestra bastante modificado.

En primer puesto sigue estando por el momento el FIFA:RRTWC 98, lo que demuestra el interes de los argentinos por los juegos deportivos.

Dos juegos nuevos: Starcraft y Duke Nukem 3D han ingresado. Es sorprendente que el Duke Nukem 3D siga teniendo vigencia. Pero si lo votaron tantos lectores, es porque se lo merece.

Por último nos queda anunciar al ganador del juego del mes que es: ARIEL GENTILE de Morón.

Venite con tu D.N.I. a la redacción, en el horario de 12 a18 hs. ¡Te esperamos!

Si todavía no participaste, envía por carta o e-mail tu voto, y tal vez seas el próximo en aparecer en este espacio.

La fiebre del mundial, en formato digital

Con los comienzos de los partidos del nuevo mundial de fútbol, Francia 98, el mundo de los juegos de fútbol para PC comienza a alterarse a ritmos vertiginosos, además del World Cup '98 (podés bajar ya mismo la demo jugable en www.xtremepc.com.ar) de Electronic Arts, una versión mejorada del FIFA: Road to the World Cup '98, saldrá al mercado en muy pocos días e incluye videos realmente antológicos de los mundiales, existen dos nuevos juegos de fútbol uno de Psugnosis y el otro de Take Two que se quieren llevar una tajada del jugoso pastel que significa el fútbol en todo el mundo.

En primer lugar Psygnosis prepara una nueva entrega de su asociación con Adidas a traves del Adidas Power Soccer '98 que contará en Inglaterra, Europa, Asia y Australia con una gran campaña publicitaria que incluirá un especial énfasis en la televisión. El juego incluye según sus autores un nuevo método de Motion Capture que lo hará sumamente real y una base de datos de más de 10.000 jugadores. Según Nick Garnell de Psygnosis, "La alianza con Adidas sumado al nivel de calidad de distribución de nuestra empresa hacen a Adidas Power Soccer '98 un producto apto a nivel mundial en esta época crucial que serán los meses en que se jugará la copa del mundo".

En el otro lado del campo se encuentra Take Two que tuvo un increíble éxito en la version de Playstation de Three Lions el juego de fútbol oficial de la selección inglesa que trepó al número uno de ventas en su primera semana a la venta. Un agente de prensa de Take Two expresó lo siguiente: "Creemos sinceramente que el juego se seguirá vendiendo a este ritmo o aún más cuando comienze el mundial Francia '98". La versión para PC saldrá a la venta en estos dias y estará localizada para cada país al que salga a la venta, por los comentarios y las fotos que pudimos apreciar de este juego, esperamos que Three Lions sea distribuido pronto en nuestro país.







ACTIVISION PRESENTA 7 NUEVOS JUEGOS EN E3

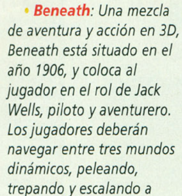
Los que hemos visto los juegos que ha publicado últimamente Activision (léase Battlezone, Interstate '76 Arsenal) sabemos que han comenzado el año de una manera envidiable. Para demostrar que piensan seguir siendo una de las compañías más fuertes de 1998, Activision presentará en E3 (Electronic Entertainment Expo, la reunión más importante de los desarrolladores de software para PC y consolas) 7 nuevos juegos.


Fighter Scuadron

"La asociación con los equipos más talentosos de la industria permitirá a Activision tener una línea de productos para lo que resta de 1998 realmente increíble", dijo Robert Kotick, Chairman y CEO de la mencionada empresa. "Cada uno de nuestros juegos brindará experiencias innovativas e inmersivas, utilizando tecnologías como la aceleración 3D, proceso mejorado de sonidos e inteligencia artificial avanzada"

Los títulos que Activision demostrará en E3 son los siguientes:

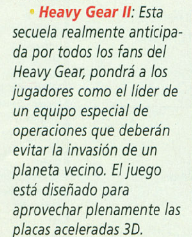

Beneath



• **Beneath**: Una mezcla de aventura y acción en 3D, Beneath está situado en el año 1906, y coloca al jugador en el rol de Jack Wells, piloto y aventurero. Los jugadores deberán navegar entre tres mundos dinámicos, peleando, trepando y escalando a través de 12 niveles.



• **Fighter Scuadron: The Screamin' Demons Over Europe**: Este nuevo simulador de vuelo está ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Desarollado por Parsoft, este simulador demuestra un nuevo modelo de física, detección de colisiones y un nuevo engine gráfico que producirán una experiencia en el combate realmente única.



• **Heavy Gear II**: Esta secuela realmente anticipada por todos los fans del Heavy Gear, pondrá a los jugadores como el líder de un equipo especial de operaciones que deberán evitar la invasión de un planeta vecino. El juego está diseñado para aprovechar plenamente las placas aceleradas 3D.

• **Heretic II**: Un juego en tercera persona basado en el engine del Quake II, Heretic II nos sitúa en la búsqueda a través de un continente entero de una cura para una plaga mágica, que está atacando a la gente y a nosotros mismos. Heretic II está siendo desarrollado por Raven Software, creadores del Hexen y Hexen II.

• **Interstate '82**: Otra secuela también muy esperada por los jugadores, Interstate '82 contará con el nuevo engine de Activision (al igual que el Heavy Gear II). Esta vez, podremos conducir autos, motos, helicópteros y hasta ir a pié para enfrentarnos a otro contricante, o tal vez robar un auto abandonado para continuar con la lucha.


Heavy Gear 2

• **Legend of the Five Rings**: Ubicado en el mundo mítico de Rokugan, LOTFR es un juego de acción/RPG basado en un popular juego de cartas desarrollado por Wizards of the Coast (los creadores de Magic: The Gathering). Los jugadores serán un samurai que deberá embarcarse en la búsqueda para recuperar siete segmentos de un artefacto sagrado.


Heretic II

• **Third World**: Este juego será sin duda innovador, ya que es una inusual mezcla entre un juego de rol y uno de estrategia, en la que el jugador deberá luchar contra bandas rivales para ver quién tiene más poder en un mundo post-apo-calíptico. Thirld World utilizará un nuevo engine en 3D de la compañía Redline (que desarro-lla el juego), y promete redefinir el género táctico.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Viene de la página 7

hacen que la nueva versión de MK se destaque por sobre Mortal Kombat Trilogy, el último hasta el momento.

■ Carmageddon 2

SCI la empresa creadora del exitoso y prohibido en nuestro país Carmageddon ha anunciado el comienzo de la producción de la secuela, Carmageddon 2 estará disponible en PC, Playstation y Nintendo 64.

Como algunos lectores ya saben Carmageddon es un sangriento juego de acción en el que se suman puntos por actos tan viles como atropellar mujeres embarazadas y personas de la tercera edad.

En una reciente entrevista con un diario europeo CTW, SCI confirmó el lanzamiento para la próxima Navidad en todas sus versiones. Esta secuela contará con una alta mejora en el aspecto gráfico (recordemos que en la primera parte, la aceleración 3D no era todo lo buena que debería haber sido), nuevas pistas, conductores y mucho más actos de violencia sin sentido.

■ Warlords III X III

Warlords III un excelente juego de estrategia, que le sigue muy de cerca en calidad al fantástico Heroes of Might & Magic, retorna en una versión mejorada para beneficio de los fanáticos y de los despistados que se perdieron tremendo juego.

Broderbund y el grupo de desarrollo SSG están preparando una nueva edición del Warlords III, llamada Warlords III: Darklords Rising. El juego incluirá cincuenta escenarios en total, incluyendo los 16 que traía el juego originalmente, asi como nuevos modo multiplayer y un editor de mapas y de campañas. SSG además proclama que está mejorando la inteligencia artificial de la máquina, en el que puede ser el primer caso de intentar mejorar un AI por demás competitivo. El juego estará a la venta en el mes de Agosto.

GANADORES DEL SORTEO ACTIVISION

XTREME PC tiene el orgullo de anunciar a los ganadores del sorteo Activision, iniciado en nuestro número 5. Quienes hayan sido favorecidos, deberán presentarse en nuestra redacción sita en Bolivar 187 - Piso 5 - Dto. D con documentación que acredite su identidad.

Antes de retirar los premios, es recomendable confirmar asistencia telefónicamente al 331-3207.

En el caso de residir en el interior del país se enviarán los premios por correo.



1° Premio:

Quake 2
Heavy Gear
Remera Quake (negra)
Guía de estrategia de Dark Reign
Mouse Pad de Battlezone

Ganador:
Nelson F. Baraldi de Ramos Mejía


Ganador del 1er premio

2° y 3° Premio:

Quake 2
Remera Quake (negra)
Guía de estrategia de Dark Reign
Mouse Pad de Battlezone

Ganadores: Susana A. Ibañez de Capital Federal - Alejandro Gamen de Rosario - Santa Fé

4° y 5° Premio:

Quake 2
Remera Quake (blanca)
Guía de estrategia de Dark Reign
Mouse Pad de Battlezone

Ganadores: Conrado López Soutric - Capital Federal - Rodolfo Boffa - de Rosario

6° al 15° Premio:

Mouse Pad de Battlezone

Ganadores: Jorge I. Escolá - Cap. Fed.
Walter Papaziau - Florida - Fabio Marcelo Lococo - Cap. Fed.
Nicolás Dominguez - Cap. Fed.
Hector Giamfortome - Cap. Fed.
Ignacio Jacobo - Cap. Fed.
Gustavo Javier Cappurro - Cap. Fed.
Natalia L. Grosso - Cap. Fed.
Carlos Alberto Merlo - Cap. Fed.
Leandro Giroudot - Lanús

FECHAS DE SALIDAS

Abyss: Incident At Eur.	Sound Source	Invierno 98
Aces: X-Fighters	Sierra	Primavera 98
Age of Empires II	Microsoft	Primavera 98
Apache Vs. Havoc	Empire	Invierno 98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Primavera 98
Axis & Allies	Hasbro	Invierno 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	6/98
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Invierno 98
Battlewagons	SSI	8/98
Blackstone Chronicles	SSI	11/98
Blood 2	Monolith	6/98
Centipede	Hasbro	Invierno 98
Creatures II	Mindscape	Primavera 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Invierno 98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	6/98
Deep Six	Virgin	Otoño 98
Descent III	Interplay	Primavera 98
Dominion	Ion Storm	6/98
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Primavera 98
Earthworm Jim 3	Interplay	6/98
European Air War	MicroProse	Primavera 98
Extreme Warfare	Red Orb	Invierno 98
F-22 Total Air War	DID	Invierno 98
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	Invierno 98
Fighter Duel 2	Infogrames	Invierno 98
Fighting Steel	SSI	Invierno 98
Final Fantasy VII	Squaresoft	6/98
Flanker 2.0	SSI	Invierno 98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Invierno 98
Galactic Mirage	Virgin	Invierno 98
Golgotha	Crack Dot Com	6/98
Grand Prix Legends	Papyrus	6/98
Great Battles of Caesar	Interactive Magic	6/98
Grim Fandango	LucasArts	Otoño 98
Guardians: A. of Justice	Microprose	6/98
Half Life	Sierra	9/98
Hidden Wars	Ronin	6/98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Invierno 98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	6/98
Jenga	Hasbro	6/98
Jeopardy	Hasbro	Invierno 98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	Primavera 98
Luftwaffe	SSI	Primavera 98
MAX II	Interplay	6/98
MechCommander	Microprose	Invierno 98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
People's General	SSI	Invierno 98
Phantom Ace	Virgin	Invierno 98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	6/98
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Quake 3	id Software/Activision	Navidad 98
Quest for Glory V	Sierra	6/98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Redguard	Bethesda	Otoño 98
Return to Krondor	7th Level	Primavera 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Invierno 98
Screamer 3	Virgin	Invierno 98
Screamin' Demons	Activision	Invierno 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	6/98 *
Settlers III	Blue Byte	8/98
Skies	SegaSoft	Invierno 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Invierno 98
SimCity 3000	Maxis	6/98
Sin	Activision	7/98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Primavera 98
Star Control 4	Accolade	Primavera 98
Starship Troopers	MicroProse	Invierno 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Invierno 98
Stratego	Hasbro	Invierno 98
S.W.A.T. 2	Sierra	6/98
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	7/98
Ultima: Ascension	Origin/EA	Navidad 98
Ultimate Civ II	Microprose	Invierno 98
Warcraft Adventures	Blizzard	Invierno 98
Warhammer 40k: C. M.	SSI	Invierno 98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Whistling Death	Big Time/Avalon Hill	Invierno 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 98
X-Files Adventure Game	Fox Interactive	Invierno 98

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañias

Mario Pergolini

Nos habla de su relación con la informática....y por supuesto los juegos

■ Por Fernando Brischetto

Mario Pergolini es un hombre de radio y también un conocido personaje de la televisión. De alguna manera siempre se conoció su afinidad con el mundo de los videojuegos y se reconoce el hecho de que haya sido un precursor de la informática en los medios.

La edición visual y sonora de sus programas actuales "El Rayo" y "C.Q.C" muestran claramente en pequeños detalles, la tendencia de Mario a sacar provecho de las nuevas tecnologías.

Quisimos saber más sobre su relación con las computadoras, así que nos acercamos hasta su oficina y le preguntamos acerca de cómo empezó con todo esto, y especialmente qué piensa de los juegos. ¿Sólo se trata de trabajo y nada de diversión? ... La respuesta se encuentra en estas páginas.

• La Entrevista

XPC: ¿Primera máquina? ¿Hace cuanto tiempo?
MP: Una XT, en el año 91, ahora tengo una Pentium II en casa y esta Laptop 200 MMX para trabajar acá.

XPC: ¿Por qué motívo la compraste?
MP: Bueno en realidad mi primera máquina - máquina, se puede decir que fue la Commodore con la que aprendí... Digamos que programaba, ¿Te acordás? ... 100 if a$= "" then sys 64738...Sinó primero con la... ¿Cuál era la chiquita de goma? ¿La Sinclair, no? ¿Cómo era?...

XPC: Sí, la Sinclair, yo tuve una Sinclair
MP: Yo también tuve una de esas, en el... 82 por ahí. Con esa aprendí a programar base (basic).
Esa era buena, para aprender esas cosas... - Sí, después con la Commodore era fácil trucharlas y jueguitos. Después tuve una Atari.

XPC: ¿Una Atari?
MP:- ¡Los re-cague ahí! Lo más de lo más, pero que era todo jueguitos.

XPC: ¿Y una Amiga?
MP: No tenía guita para comprarme una Amiga, ¿Te acordás? ¡La Amiga, era muy cara! ¿Sabés de quien usaba la Amiga? La de Charly Alberti, que tenía una que estábamos todos ...bolu! (copado).
Yo escuche algunas cosas de Soda... "Este jueguito tiene una música bastante interesante..."
Pero muchos músicos hacen eso, ¿Escuchaste el último disco de Therapy? Son casi todos, es decir, si vos mas o menos jugaste un par de veces un montón de cosas, son casi todas músicas de jueguitos. A veces estas como 5 horas escuchando eso, ¡Se te pega!



XPC: Claro, como cuando pensas..."¿Esto se me ocurrió a mí, o lo escuche de otro lado?"
MP: Una cosa así... y terminás haciendo la música de FIFA 95 (risas).
Bueno, pero la primera máquina que considero como PC, que empiezo a armar modularmente y empiezo a experimentar cosas, es con esa XT... con la original Porota (nombre al que bautizó a su primer PC).
Me acuerdo una XT que esa misma máquina terminó siendo una 486 ¡Con una placa Ati de video de un mega!! y... con esa aprendí casi todo... y con esa tuve mi primer módem de 9.600, todos empezamos con el chiquito de 9.600.
La atracción de los amigos, " ¡Un módem que vuela!"
- 9.600... Sólo pensar que puedo tener uno ahora, ¡Me mato!....Uno se agrandaba y decía: " ¡ 9.600, pibe!"
- ¿Te acordás?... Te bajabas 100 k en una hora, boludo, pero lo más de lo más (risas) y así conocí Sion.

XPC: En esos tiempos no había muchos, también estaba Giga...
MP:- Sí, Giga también aparecía. Eran todos BBS... el Alquimista, los Pinos como BBS, nada más, que tenías que pedir que te acrediten...Y siempre tenían problemas con los password.
A Sion lo conocí cuando hacía 2 meses que había empezado, yo lo agarro de pedo y me empecé hacer amigo, así conocí a Hernan Arrojo y Luis Quinelli que eran los dueños.

XPC: ¿Tenían alrededor de 10 líneas, no?
MP: ¡Qué 10 líneas!, Si tenían 4 era mucho, si daba más ocupado, cuando entrábamos eramos 5 chateando, cuando mucho y más no podíamos entrar.

XPC: ¿Y la gente ahí te decía "Mario Pergolini"?
MP: No, al contrario, a mí lo que me fascinaba básicamente de todos los sistemas era el anonimato total. Entré siempre con el mismo ID entonces... pero nunca nadie sabía que era yo. De hecho hoy en día sigo entrando con el mismo ID y nadie sabe que soy yo.
Y ahí empecé a conocer más sobre máquinas, me empezó a ir mejor en TV, porque ahora es accesible la computadora. Convengamos que 5 años atrás había que tener unos morlacos si querías ir más o menos evolucionando, ¿Se acuerdan de cuanto salía una R.A.M.?

[Momento en que entra un colaborador para pedirle un pequeño testimonio sobre un caballo que corría esa tarde de lunes en el hipódromo de Palermo, con el nombre de Pergolini, y Mario tenia la curiosidad de saber quien lo montaba, y si podía cobrar algo...]

...y cuando empecé a tener un poco más de nombre, me empezó a ir mas o menos bien en la televisión, primer año de La Tv Ataca... y ahí empecé a cambiar la computadora.

Porque antes estaba un poco más de acuerdo, el tema de... los juegos se hacían para las máquinas que había...
- No, si ahora son todas para Pentium 5000 con 108 de R.A.M y 72.000 plug-in que no encontrás nunca.

XPC: ¿Video juegos o pinball?
MP > ¡No! Videos juegos, el pinball es una mierda. ¡Hasta el pinball en video juegos es una mierda!

XPC: ¿Primer juego con el que te colgaste?
MP: Baron Rojo (Muy decidido). Baron Rojo, el simulador, soy un fanático básicamente de los simuladores. Sí, creo que puedo manejar cualquier simulador... el ATF, los Rebel Assault.

XPC: ¿Te colgás ahora?
MP:- Ya no me cuelgo tantas horas, pero bueno... acá tenemos una Intranet en 4 cabezas y tenemos juegos...

XPC: ¿Juegan Multiplayer?
MP: Sí, pero prefiero que sean aviones, ese tipo de cosas.

XPC: ¿Y juegos tipo Doom o Quake?
MP: ¡El Doom! Me gustaron los primeros del estilo Doom, después todos los que sean tipo Quake, Doom...Son todos iguales. Prefiero los simuladores... juegos de plataforma, esas cosas.

XPC: ¿Gastas plata en juegos?
MP: Ya me los regalan, es raro que gaste plata en eso. Lo que pasa es que yo logro algo bastante especial en lo que es informática y medios. Creo que de todos los que estamos en medios soy el que más bola le da a esto. El primero que puso Internet en la radio, el primero que usé E-mail, Rock & Pop y sobre todo Cuál es?, fue el primer programa que tuvo una página (http://www.rockpop.sion.com)

XPC: ¿Eso se logra gracias a vos?
MP: Sí, creo que sí... de romper. Y después me empecé a dar cuenta que mucha gente me empezaba a preguntar cosas y que yo respondía. Y entonces me tienen mas o menos como un "referentito". Yo sé que hay empresas grandes tipo Microsoft, todos esos que no le gustaría que yo putee un poco sus productos, porque saben que algo podemos influir a esta altura. No tengo tranza con ninguno, las empresas de informática en Argentina, no tienen una fuerza tan grande.

XPC: El tema de "Televisión", es como que vos presionaste para llevar informática a la TV. Eso fue iniciativa tuya... ¿Cómo negocio?
MP: Yo creo que en la Argentina, el negocio informático no es negocio. Ni Hewlett Packard, ni Microsoft, ni ninguna de las grandes, tienen la guita suficiente como para pautar tanto que te signifique. Me es mucho más negocio hacer algo con Coca Cola, que con otras empresas. Ellos además tienen la vaca atada, ellos saben que no necesitan que alguien hable del Windows mal o bien; porque saben que lo venden igual. O sea nunca pasa por el lado del negocio. De hecho nunca hice nada que pueda decir que fue negocio. Con todo esto, pero me parece que podemos tener una vanguardia tecnológica que es bueno. Sobre todo para la imagen de Cuatro Cabezas, todo esto.

En esta empresa se edita todo digitalmente, por esta empresa no pasa nada en cinta. Dentro de todo es una empresa libre de papeles, casi todo es red.

XPC: ¿Seguís enganchado con el tema de la música y edición de la misma por computadora?
MP: Si, yo tengo otro estudio aparte para hacer música, que uso Pro-tools con Mac. Pro-tools corre solamente con Mac.

Yo estoy trabajando para la BBC, hago la voz para toda latinoamerica para la BBC. Y yo grabo toda la letra en casa, la subo en internet, y ellos lo levantan, lo que pasa es que lo hago vía Sion, no lo subo desde casa, mando el zip en el caño de Sion lo ponemos, y lo dejo con un password en una página especial de la BBC. Y al otro día ya lo tengo editado subido con el password.

XPC: ¿Lo editas vós, sonido, speech... ?
MP: Hago todo el speech, pongo la cortina, los ruidos que se me antojan y después ellos lo remezclan, lo re-masterizan y lo mandan.



XPC: ¿Te engancha todo el tema de edición?
MP:- Sobre todo en audio. Guebel es el bocho de la imagen y yo más de sonido, trucos y todas esas cosas.

Si vos te fijás la apertura de Cuatro Cabezas, la del chuuuuuu, es de un jueguito el ruidito ese. Sacamos muchas cosas de juegos. Lo que pasa es que aprendimos a sacarla del CD, ya casi aprendimos a sacar las cosas y podemos separarlas de lo otro. O sea no agarramos el jueguito y grabamos la parte esa. De hecho acá tenemos 3 personas trabajando nada más que en informática.

XPC:¿Sos de gastar dinero en cosas específicas para juegos, como ser Monster 3D?
MP: Si, hasta...
XPC: O sea lo sabes y decís "en el momento que puedo lo compro"...
MP: No, no en eso soy bastante compulsivo, sale Joystick Force Feedback Pro y me lo compro corriendo... Sí, lo veo y me lo compro, si no me lo regala nadie antes, me lo compro. Nunca lo mangueo, pero comúnmente me lo mandan antes, no me dan tiempo ni siquiera a conocerlo.

XPC: Te están usando como...
MP: Lógico que sí, por ejemplo Ciudad Digital me mandaba todo para meterme y cuando me metí dije: ¡Esto es una mierda!, lo dije al aire, ¡Es una cagada!.

Dijeron "no perdón", me mandaron otra versión y lo puse de vuelta y dije: ¡Esto es una chotada! por tres. Pero todos saben que cuando me mandan algo a mí va a ser así.

Cuando me mandaron el Windows 95 por primera vez, dije: el que instala esto es un estúpido, porque la verdad todavía no están los drivers, no están la mitad de las cosas, tiene tanto de plug and play como el Atari. Ahora se puede decir que es un producto más confiable.

XPC: O sea que sos sincero con las cosas que te mandan.
MP: No, no tengo arreglo con nadie, si yo veo algo que es una mierda, digo esto es una mierda (terminante), no tengo la más mínima duda en hacerlo.

XPC: ¿Utilizás juegos en línea?
MP: Si, juego bastante juegos en línea, sobre todo Flight Simulator, no se porque. Me agarró un ataque de Flight Simulator, porque en Internet esta muy bueno para jugar Multiplayers. Es un buen simulador.

XPC: ¿Y de combate?
MP: A lo mejor cuando estás con simuladores de guerra, en realidad no importa mucho instrumentos, y este Flight Simulator... te da un realismo de vuelo que tenés que prestar mucha atención sobre paredes, combustible, aerodinámica, velocidad de despegue...

XPC: ¿O sea apostás más al realismo que a la acción?
MP: - No, porque por ejemplo juegos de mierda como el Comanche 3 que como simulador es muy choto en sí, pero en combate es muy divertido y me gusta, y me gustan juegos sobre todo hechos de polígonos que se ven bastante bien.

XPC: ¿El Hind?
MP: El Hind está bueno, pero después todo los que salieron, el F-22, son en realidad una mierda.

Hay 3 simuladores que son muy buenos, como el ATF y un par más, por ahí el F15.

XPC: ¿Tu hijo (Tomás) juega con la máquina?
MP: Sí, lo que pasa es que para mi hijo es más sencillo jugar con el Nintendo 64 que con... el Nintendo 64 es algo que me fascina, y me parece que han logrado una definición de sonido y ritmo de juego de plataforma que fue su primer límite.

Creo que si tenés un buen televisor mas o menos grande y lo tenés enchufado a un equipo de audio, creo que solucionaron a muy bajo costo tu problema.

XPC: ¿Qué juegos te gustan?
MP: Y el 1080, el 007 está bueno. El 1080 es uno de snowboard. El 007 esta bueno, no deja de ser una... muy fácil para disparar y todas esas mierdas.

XPC: ¿Y le limitás los juegos según la violencia?
MP: No, a esta altura ya no.

XPC: ¿Comprás cosas por Internet?
MP: Sí, compro mucho

XPC: ¿Juegos?
MP: No, juegos no porque a la larga es mas caro. Pero por ejemplo ya hay cosas que se consiguen sólo por Internet. El último disco de Prince se vendió solo por Internet.

XPC: ¿Windows 98?
MP: Soy beta tester...

XPC: ¿Cómo hiciste?
MP: De tanto comentar productos, de todas esas cosas terminás teniendo relaciones con gente.

XPC: ¿Lo instalaste para probarlo?
MP: Tengo una máquina que ahora esta desarmada que la uso nada más para testear cosas. Si me bajo un programa vía Internet que no le tenga mucha fe. Porque después tengo que limpiarla y a mí me gusta tener la máquina bastante aceitada.

XPC: ¿Próxima compra de placas y ese tipo de cosas?
MP: Supongo que lo próximo que me voy a comprar es una placa de 3D.

XPC: ¿No tenés?
MP:- No, porque estuve trabajando más en la máquina de sonido que en otra cosa, más que en la PC personal, y... no me puse mucho las pilas.

XPC: ¿Sos de pasarte mucho tiempo jugando?
MP: Me agarran 6 meses de un juego y después 6 meses de otro. Pero cuando me paso, me paso mucho tiempo. Pero siempre más que lo que veo, me gusta más encontrarle como se juega, no sé si me importa mucho la definición gráfica o de sonidos. Para mí es tremendo saber así... los bugs, así de juego: le pones "GOD" y salís matando a todo. El simple hecho de saber que existe me da por las pelotas.

XPC: ¿Te gusta descubrirlos?
MP: Si, me gusta meterme.

XPC: ¿Juegos de aventura?
MP: Sí, el Monkey Island, todas las versiones.

XPC: Dentro de poco sale uno de Lucas Arts, llamado Grim Fandango...
MP: ¡Ah si!, vi el avance, ¡AH! No, tengo el CD Rom. Vi una demo que me habían mandado.
Monkey Island, así me divierte, me divierto con mi hijo para jugar con esos.

XPC: ¿A él lo dejás que se cuelgue a jugar?
MP:- Sí, igual le pongo límites, cuando yo veo que esta una hora y pico colgado, le digo "bueno". Es muy chiquito, tiene 4 años y ya está muy colgado. Tiene su mouse, viste el Easy Mouse de bola grande?, y el tipo está: ehh, ticky, ticky, ehh, ticky, ticky, ehh, ticky, ticky; y le digo "bueno". A mí me gusta porque creo que le desarrolla un sentido muy especial.

XPC: Reflejos...
MP: Sí, yo no pienso que la informática va a salvarnos. Yo no le digo todo eso. Pero yo estoy mucho con la máquina, el está mucho conmigo y... por ejemplo en casa tengo una red.

XPC: ¿Cómo es tu tema con las computadoras?
MP: Para mí es un fetiche también la máquina, para mi editar, y que quede bien y que se escuche bárbaro y que tenga un montón de trucos. Me es muy agradable, para mí hacer un sonido es como programar, en vez de mezclar programas, mezclo audio; plugins y diversos programas. Me divierte eso, para mí es un fetiche, me gusta, me gusta meterme adentro de un programa y entenderlo, me pone muy... muy contento.

XPC:¿La computadora es un medio para expresar tu creatividad?
MP: Sí, pero básicamente es por culpa de la computadora. Yo creo que si no estuviese la máquina, no se si me divertiría hacer muchas cosas. Me preocupa porque acá todo el mundo en vez de irse a hacer las notas y llevar todo, haya una Laptop para todos y si vos querés dejar la nota pautada para los Avid, de cualquier parte podés llamar con tu password y te metes. Esta las 24 hs. Abierta con un montón de información.

Yo amo los botones; ¡Yo amo las computadoras! ¡Las AMO! Mí vida es una computadora.
Mario Pergolini

XPC: ¿Te simplifica la vida?
MP: Los programas que hemos vendido al exterior, en parte fueron por nuestras presentaciones en Internet y comunicaciones; realmente entender que el mundo no está globalizado ahora y no aprovecharlo es una estupidez.

XPC: La edición que tienen en El Rayo Y CQC, es realmente muy buena...
MP: Son toda gente a la que le gusta editar, son toda gente que le gusta las máquinas. Acá no editamos como se edita en cualquier lado.

XPC: ¿No tenés miedo de llegar a un exceso de edición?
MP: ¡Seguro! Pero indudablemente todo está tendiendo a eso más que a otras formas de editar. Pensá que antes Andy (Kusnetzoff) se iba a hacer los Oscars, grababa, volvía en el avión, él con el tape, 12 horas de vuelo, llegaban, lo ponían, le sacaban todo el bruto. Ahora Andy llega, pone su máquina, con la misma que filmaron, la conecta a la Laptop, dice "!Esto no va! ¡Del 201 al 308, no va!" Nos manda la lista de edición vía nuestra Intranet, llega todo eso empezamos a sacar todas las partes de edición, que él dijo, cuando el llega con el cassette, lo ponen en la máquina, la máquina corta los pedazos, nada más y ya hemos ganado casi 14 horas de laburo.

[Llega el socio de Pergolini, Diego Guebel, que tras varias aclaraciones en diferentes medios, parece ser el cerebro más grande de las 4 Cabezas]

XPC: ¿Cómo ves la producción de juegos nacionales acá ya hubo un par...?
MP: Acá hay muy poco. Realmente creo se necesita mucha plata para hacer un buen juego. Para desarrollarlo se necesitan equipos grandes que tienen tecnología, que en la Argentina no hay, y para mi el buen intento no sirve para una mierda, "Es un jueguito que está bastante bueno" y métetelo en el orto lo bastante bueno, porque no perdemos tiempo en hacer cosas que se puedan exportar más? Por ejemplo un software como el Tango me parece mucho más viable que hacer un juego acá en Argentina.

XPC: Pero por un tema de que no es negocio...
MP: No es negocio porque primero que esto es como los laboratorios. Vos te crees que los que ganan afuera van a querer que surja un chiquilín ahí, haciendo un jueguito muy lindo, "El primer juego Argentino" (irónico). Es como el cine argentino, que nadie filme más si total hay gente que lo hace bien.

XPC: ¿Cómo pensás que van a ser los juegos en el futuro?
MP: Vámos a comprar paquetes por Internet nada más; creo que todos van a ser Multiplayers; que no va a ser necesario tener todo el programa. Todo vía enlace con Internet...
Creo que se va a llegar a una mezcla de Nintendo 64 y PC.

XPC: ¿Qué pensás sobre la Realidad Virtual?
MP: La realidad virtual ya esta demostrado que no va a llegar a nada. Es porque no encontraron tampoco una realidad virtual como en "El Hombre del Jardín" (Lawnmover Man,1991) y no existe. Va a terminar todo en plataformas fáciles de jugar para televisión, o la PC se va a convertir básicamente en televisión.

XPC: ¿Tu primer máquina la compraste por laburo o por juegos?
MP: No, yo amo los botones; ¡Yo amo las computadoras! ¡Las AMO! Mí vida es una computadora, yo me voy de vacaciones y la llevo siempre. ¿No? A todos lados conmigo.

XPC: ¿Qué dice tu señora de eso?
MP: Todo bien.

XPC: ¿Y ella la usa?
MP: Sí, ella la usa, pero usa el Word, el Excel... es Psicóloga, le interesa las partes de estadísticas. Utiliza la computadora como algo mas serio... ¡Yo también! Pero digamos ...estoy pelotudeando básicamente.

XPC: ¿Vos preferís máquinas de marca o un clon?
MP: No, no me interesan las marcas, el clon si funciona bien, está bien. Lo que hay que parar un

poco, lo que hay que empezar a comunicar un poco es que lo que te funcione y aprendiste a manejar no tenés porque cambiarlo a la versión que sigue. Porque es medio estúpido hacer eso, porque al final no llegas a disfrutar ningún programa. Si un programa te sirve, te sirve. Hay que hacer una estadística... ¿Para que compra la gente una PC? ¿Para escribir?... si la compra para el Word, porque el tipo hace la clase; ¿Para que le ande el Encarta? ¿Para que le ande el Compumap? Y bueno, denle una computadora para eso, para que le vas a dar una PC más grosa.

XPC: ¿Para tus compras te guías por las revistas?

MP: Si, recibo mucho, leo muchas en Internet, leo mucho todas las mañanas cosas que me interesan y que dejé bajando la noche anterior con la PC.



Los buscadores solucionaron mucho ese problema. Después todas las que salen tipo PC World las recibo.

XPC: ¿Mirás notas sobre hardware?

MP: Si, sobre todo encontramos muchas cosas para la empresa.

XPC: ¿Alguna revista que tengas como referente?

MP: PC World norteamericana, me parece que sigue siendo la mejor.

XPC: ¿Qué le pedirías a una revista de juegos?

MP: Que sean bien completas.

XPC: ¿Pensás en comprar accesorios que son sólo para juegos? Por ejemplo las personas laburan con una máquina y se la bancan con lo que tienen pero sale un juego que necesita una placa 3D y van corriendo a comprarla.

MP: Bueno, hay un nombre para esa tecnología y la industria esta todo el tiempo alimentándote que no te podés quedar atrás. Viven de eso. Es un tema de marketing 100%. Realmente nadie va a necesitar cambiarse a Windows 98, salvo gente, usuarios específicos, que se yo, nosotros usamos el NT y que realmente explotamos por eso nos va a venir bien porque tiene un par de cosas que nos conviene cambiarlas, que todo sea HTML y que todo sea mas fácil para el uso general de la oficina. Pero realmente mi vecino... ¿Para qué quiere cambiar del Win95 al 98? ¡Para nada!...Pero le van generar la necesidad de que cambie. Porque el negocio es así, que se regenere porque sino cagaron, inventan un programa y se fue todo a la mierda.

XPC: ¿Usás emuladores?

MP: Escuche hablar y he visto emuladores, pero no los uso.

XPC: Nombrame algunos juegos de los que más jugaste.

MP: El Spycraft, me acuerdo que lo estuvimos jugando tres días sin dormir con un amigo (Risas). ¡Hasta que no lo sacamos de acá no nos movemos!, ¡Tres días estuvimos!; Como también hemos tenido épocas de gente mudarse a tu casa con la computadora para jugar en red, ¿no? de ir con otro con la PC (Se ríe mientras hace como si llevara el gabinete sobre el hombro)

XPC: ¿Y ahora te reunís con gente amiga?

MP: Ya no, con Guebel, con De la Puente...

XPC: Se aburrieron...

MP: Te aburrís..., tampoco tenés mucho tiempo, yo tengo mucho laburo, hay que preparar tres programas, a la mañana y a la tarde vengo acá; Hay que preocuparse por el exterior; tenemos una productora de cine también, de cine publicitario, más familia lo que nos queda de tiempo.

Llega un momento de tu vida que no tenés tanto tiempo igual, para estar tenés que estar como mínimo, si querés, dos horas... y tenés que hacer cuando duerme la siesta tu familia los fines de semana, que se yo...

XPC: Aunque sea los fines de semana...

MP: Si, que tampoco mucho porque no...

XPC: Es el único momento libre que tenés con tu familia.

MP: Y claro.

XPC: ¿Y cuando volvés a tu casa y tenés laburo que hacer, llegas y decís: primero termino el juego que estoy jugando o primero laburo?

MP: Si me gusta un juego no hay nada antes (Irrumpe antes de que el cronista cerrara la boca)

XPC: ¿Así nomás?

MP: ¡Así nomás!,Si, hasta que no lo saco puedo llegar a estar obsesionado durante una semana. He llegado a irme a dormir pensando en un juego como mierda lo resuelvo. El Monkey Island, por ejemplo, puedo irme a dormir diciendo -como mieeeeeerda convenzo a estos piratas pelotudos de que se suban al barco de mierda. He llegado a levantarme una vez a las tres de la mañana a prender la máquina con el Flight Simulator, lo he puesto rumbo de Miami a Buenos Aires y levantarme a la mañana a ver si estaba volando, aterrizarlo e irme a la radio.

Y si llegás tarde las excusas: ¡No sabes! ¡No me aterrizaba el avión!

Y te lo digo así... ¡Si! ¿Qué pasa? Estuve jugando todo el tiempo.

XPC: ¿Y se cagan de risa y te cagan a pedos?

MP: Soy el jefe... es medio raro (con un aire canchero, amplia sonrisa y cerrando con una risotada)

XPC: ¿Pero dejás todo lo que hacés por un juego?

MP: Si tengo un juego que me obsesiona puedo estar... lo que pasa es que lo saco, tarde o temprano me quedo una noche despierto pero lo saco. Ni lo dudo.

XPC: Jugador compulsivo...

MP: Si... si, por suerte que no me gusta la ruleta y todo eso porque sino estoy más que muerto.

XPC: ¿Si no te regalaran tantas cosas, te gastarías toda la guita en juegos?

MP: Sí, estaría totalmente fundido por culpa de los juegos.

XPC: Se supone que ahora hay una campaña para bajarlos de los 100 pesos apróximadamente que están ahora.

MP: Yo lo compro.

XPC: ¿Vos lo comprás? ¿No es mucho dinero?

MP: No. Si es algo que te gusta lo comprás igual. Si lo veo y me gusta lo compro. Ya no agarro más piratas y esas cosas, antes lo hacía, ahora no. Realmente es muy incómodo comprarse un juego pirata y no tener las funciones básicas...

XPC: Falta de manuales, sonidos,...

MP: -Si... Piratón así no agarro nada.

XPC: Vas y elegís tipo... este me gusta la caja...

MP: Es que como estoy informado y leo mucho se lo que hay, entonces se más o menos lo que quiero.

XPC: Te informás antes.

MP: Si claro, ¡O voy y digo ¡Uy! ¡El Need For Speed! Si no leí o no se de que se trata no lo compro.

XPC: ¿Y las revistas te influyen?

MP: -Sí, lo que pasa es que depende, dice -Tiene 4 de puntaje pero buenos sonidos y para mi sirve entonces.

XPC: ¿Hay alguno que te arrepientas de haber comprado?

MP: Como se llamaba esa mierda... (revisa cantidades de cds que hay detrás de su sillón)! ¡Normality! Que juego de mierda dios mío.

Hmm el primer Monkey Island, el Indiana Jones...

XPC: ¿¿¿No te gustaban ???
MP: No una mierda...

XPC: ¿No los jugabas ?
MP: No, si los jugaba, pero si me preguntás el día de hoy te digo es una cagada (Dice entre risas). ¿Cómo se llamaba?... Persia... que estaba muy bueno...

XPC: ¡El Prince of Persia!
MP: ¡El Prince Of Persia ! ¿Viste? Te subías boludo y después ¡Chuaaaaaaa!!! (onomatopeya que representa el sonido de la caída estrepitosa en el juego, quién no se acuerda?)

XPC: Vuelve en 3D ahora.
MP: Sí, si, lo vi.



Mientras terminaba la entrevista, Andy Kusnetzoff hacía una toma para CQC, ¡vestido de novia!

XPC: Que todos estén en la onda de hacer remakes en 3D ¿No te parece que aburre?
MP: Bueno, el señor jueguito, se dio cuenta que un juego que tuvo hace dos años lo hace en 3D y vende la misma cantidad de vuelta. Yo si puedo comprarlo lo compro, pero esta bien, es todo marketing.

XPC: ¿Los que incluyen películas te gustan? Por ejemplo Wing Commander.
MP: Wing Commander, que juego de mierda, como odio ese juego.

XPC: Los simuladores clásicos son lo tuyo.
MP: Si, aviones todo eso. El Rebel Assault fue el primer CD ROM que tuve y me gustó.

XPC: ¿Fanático de Star Wars?
MP: -No, De la Puente... aunque el es más fanático del Quake y todo eso. Pero tiene una cagada el Quake, Si ponés tres claves ya está, ¿Quién no pone las claves si las sabe?

XPC: Bueno, pero lo bueno es jugar en Multiplayer
MP: Si, todo bien, pero empezás a poner códigos y ya está, no hace falta mas, vos te garchás a todos y seguís jugando, ¿Cuál es el chiste? (Risas)

XPC: ¿Te conectás a BBS's para jugar?
MP: No.

XPC: ¿Solamente con amigos?
MP: Si, con amigos juego.

XPC: ¿Y acá ponen juegos?
MP: Y... ponemos. El Full Throttle me acuerdo que acá ardió en una época.
Acá adentro digo! (Golpea el escritorio). El Interstate '76 esta bueno para Multiplayer, me parece que en cualquier momento lo ponemos. Sin dramas.
Sí, además acá no hay problema, si vos estás laburando y alguien pasa, algún jefe, y te ve jugando a algo...

XPC: Mientras el laburo se termine a horario...
MP: No hay horarios acá, hay pautas. Si querés venir a laburar de 12 de la noche a 6 de la mañana porque es el único momento en que se te ocurre algo...
Hay objetivos, el viernes tiene que estar acá hecho, si no está... bueno.

XPC: Al final no nos dijiste que te interesa de las revistas.
MP: ¿Qué me interesa? A veces me parece que los juegos lo bueno que tienen es no saber como se juegan y creo que una vez que empezás a leer no podes evitar agarrar el truco.

XPC: Nosotros hemos hecho un concurso donde regalábamos juegos y en los cupones, preguntábamos que era lo que más les gustaba de la revista y mucha gente dijo los trucos.

> **El Full Throttle me acuerdo que acá (en 4K) ardió en una época...**
> *Mario Pergolini*

MP: Lógico. Es un poco en contra de ellos mismos.
Yo tengo en el Nintendo 64, este GoldenEye 007 y llegue a un punto y el que me de la solución... ya esta... a esta altura lo digo. Yo no lo encuentro.

XPC: ¿Ya te diste por vencido?
MP: Y hay uno que ya vi que no lo paso y termino por las pelotas diciendo mi juego se acabo ACÁ.
Ahí te entiendo, pero particularmente se que si el primer día junto con el cartucho me hubiese venido la revista con código, se que voy a jugar directamente así..."AJ23... a muy bien y ahora pasas al de la izquierda... no el derecho es una mierda" y me pierdo medio juego.

XPC: ¿Simplemente como es el juego nada más...?
MP: Sí, de que se trata, como se juega y con eso estoy conforme.

XPC: ¿Te fijás si critican el sonido, los gráficos y esas cosas?
MP: Sí, y comúnmente le aciertan, la gente que hace esos comentarios para mi es gente que entiende de juegos.

XPC: ¿Y de Hardware? ¿Le dás bola?
MP: Los busco en otro lado, no en cosas de juegos

XPC:¿Tenés juegos para recomendar?
MP: El SpyCraft a todos los que les gustan los así espías...

XPC: ¿En materia de sonido?
MP: EL Cyberia, cualquiera de las dos versiones, a nivel sonido, toda la computadorita hablándote así me parece...

XPC: ¿Qué juego crees que dominás bien?
MP: El ATF, le puedo jugar a cualquiera, en multiplayer, en cualquier parte del mundo.

XPC: ¿Lo seguís jugando?
MP: -Sí, además desde que Microbyte, sacó las versiones en castellano realmente están... (hace un gesto aprobación)

XPC: ¿Te gusta jugarlos en castellano o en inglés?
MP: No, prefiero jugarlos en castellano, si puedo. De hecho siempre busco... si puedo encontrar la versión en castellano, agarro esa. Además me gusta que me digan: "pues me están agarrando"(con tono español, y lo repite). A veces escucho las dos versiones, es muy divertido, "pues agarralo... lo ire a coger"(otra vez en español y riéndose)
XPC: Ahora lo están haciendo en un acento en un punto medio, como es el caso del Heavy Gear.
MP: Ahh si, es cierto. Pero por ejemplo me es mucho más sencillo jugar con mi hijo por más que yo sepa inglés, me es más sencillo jugar al Monkey en castellano que en inglés.

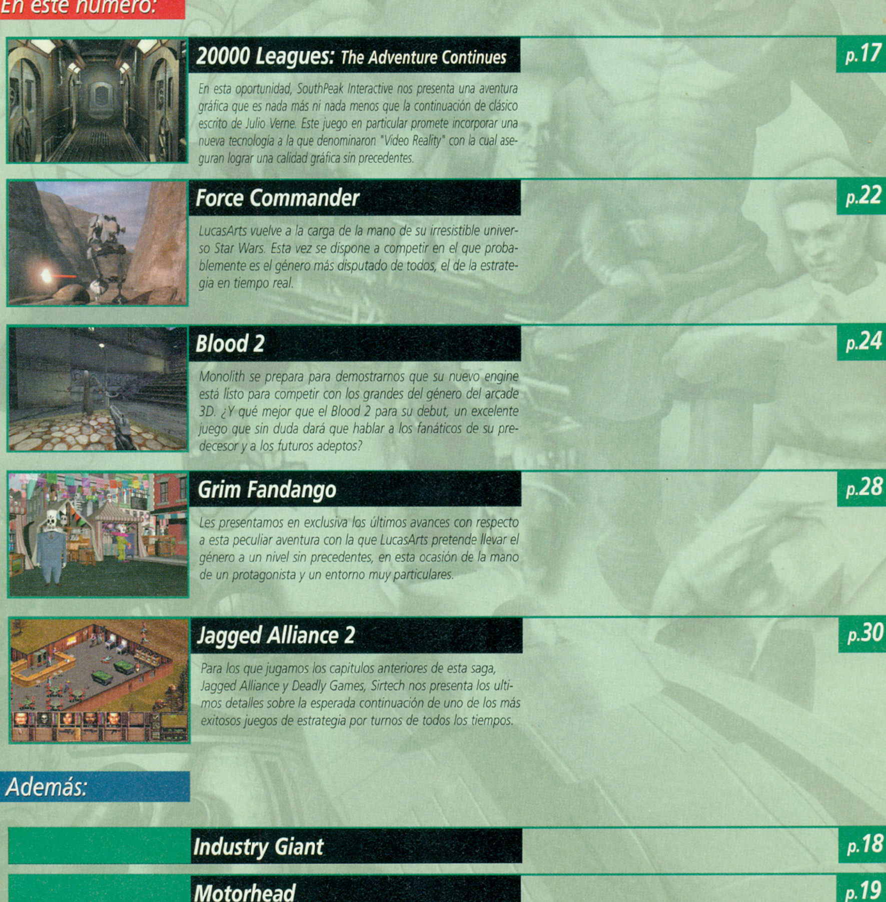
XPC: ¿Juegos de fútbol?
MP: Son todos muy fácil, una vez que le encontraste la vuelta, como cabecear y meterla adentro después los llenas de goles a todo el mundo.

XPC: Juegos educativos?
MP: Si, lleno, estoy lleno, los de Disney tipo los talleres de Disney son bastante buenos, mantienen una línea que el pibe puede ir descubriendo muy de a poco y que en todos los juegos mantiene además que son bastante sencillos. Hay uno de los Muppets muy bueno, la isla del tesoro de los Muppets, muy bueno y muy bien llevado. Esta muy bien hecho para un chico de 3 que esté mucho con una máquina o de 5 para arriba.

-Bueno gente los dejo que tengo que laburar.
XPC: Gracias Mario!

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN



En éste número:

Además:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** South Peak interactive
- **DISTRIBUYE:** South Peak interactive
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Julio 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.southpeak.com

20000 Leagues: The Adventure Continues

Este juego basado en la novela de Julio Verne, nos sumerge en las profundidades del oceano



Somos parte de un grupo que se dirige a la isla donde Nemo construyó el Nautilus.

Con una nueva tecnología que combina el clásico "Full Motion Video" con objetos 3D, este título pretende revolucionar el género de las aventuras gráficas en primera persona dándole a sus escenarios un realismo nunca antes visto y además, según sus creadores, tendrá una total libertad de movimiento.

En esta oportunidad, la historia se desarrolla en un futuro no muy lejano, más precisamente en las aguas del Océano Indico.

El hambre ha alcanzado niveles alarmantes en todo el planeta y los cultivos en granjas submarinas comienzan a ser estudiados como una alternativa para enfrentar esta grave crisis.

El protagonista principal de esta historia es Will Stewart, un biólogo marino líder de una expedición submarina que analiza la viabilidad del proyecto.

El juego cuenta con una gran cantidad de personajes, todos ellos representados por actores reales, Stewart estará acompañado por Lisa Perettian, una ex-teniente de la marina, Larry Lockhart, un representante de SeaSource, la compañía que lleva adelante este proyecto y Stefan Wolffe, el ingeniero de abordo y científico.

En una de sus misiones de exploración, este equipo descubre al legendario Nautilus, perdido hace mucho tiempo, y deciden reportarlo inmediatamente a su base, pero al llegar a su submarino, éste es alcanzado por torpedos provenientes de una misteriosa nave.

Al estallar los torpedos, la onda expansiva de la explosión libera al Nautilus de su prisión de coral con lo que el grupo de investigación decide subir a bordo del mismo en un intento desesperado por salvar sus vidas.

Desde un principio nuestro grupo comenzará a explorar la nave para tratar de determinar el estado del sistema de navegación del Nautilus y también deberán averiguar cómo operarlo.

A bordo del Nautilus, nuestro equipo descubrirá cosas fascinantes, entre algunas, tendrá la oportunidad de resolver el misterio que envuelve al Triángulo de las Bermudas, la isla secreta donde el Nautilus fue construído, conocerán al fantasma del mismísimo capitán Nemo e incluso visitarán su base oculta en la Antártida donde posiblemente encuentren algunas respuestas a los problemas que los llevaron a explorar las profundidades.

Cada enigma o acertijo, incluyendo los que el jugador tendrá que resolver para operar el sistema de navegación, está cuidadosamente elaborado y ligado a la historia y por lo general requerirá de la interacción de varios miembros de nuestro equipo para ser resuelto.

Un aspecto novedoso que introducirá este juego, es que de acuerdo a la forma en que nosotros interactuemos con nuestros compañeros determinaremos la confianza que ellos tendrán en nosotros, lo que afectará sensiblemente el desarrollo del juego en sí.

Esta forma de proceder hace que la aventura tenga una estructura no-lineal, cosa que no es muy común en juegos de este tipo, lo que lo hace mucho más interesante.

Según la gente de SouthPeak Interactive esta será la primera vez que en una aventura gráfica, el jugador tendrá la posibilidad de modificar la conducta, el carácter y el desenvolvimiento de los demás personajes de acuerdo al trato que tenga con ellos.

Indudablemente estamos ante un proyecto sumamente ambicioso que de resultar tal como está planeado significará un gran avance en este tipo de juegos, además del entretenimiento garantizado por horas y horas.

Desafortunadamente por ahora no hay mucha más información acerca de este título debido a que todavía se encuentra en etapas de desarrollo, de todos modos, está confirmado que su aparición en el mercado está prevista apróximadamente para fines de este año, así que en cuanto se produzcan novedades importantes al respecto los mantendremos al tanto.



Uno de los puntos fuertes del argumento es el de poder descubrir finalmente el secreto del triángulo de las bermudas.

Industry Giant

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** Friendware
- **DISTRIBUYE:** *Friendware*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Junio 98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.friendware-europe.com

Un nuevo competidor de la saga SimCity hace su aparición, y por lo que se ve tiene un gran potencial

La compañía Interactive Magic nos presenta su último proyecto en el que tendremos la oportunidad de dirigir nuestro propio negocio desde sus inicios hasta llegar a convertirlo en toda una gigantesca empresa multinacional.

Como detalle realmente novedoso, este juego incorporará elementos propios de títulos como Command & Conquer, Sim City 2000 y Transport Tycoon.

Seguramente a muchos de ustedes esta combinación les parecerá de lo más inusual, pero sin embargo el equipo de desarrollo de este proyecto asegura que será la clave para el enorme éxito que esperan conseguir con éste título tan poco común.

El juego

La premisa de Industry Giant, es bastante simple, tendremos un mapa mundial donde habrá una cierta cantidad de poblaciones que van desde pequeños pueblos hasta las grandes ciudades. Obviamente cada una de estas ciudades necesitará de ciertos productos los que se encontrarán agrupados en diferentes categorías como por ejemplo: juguetes, artículos deportivos, joyería, amoblamientos, etc.

Esencialmente nuestro trabajo será decidir qué artículos vamos a producir, dónde van a estar nuestras fábricas, en qué ciudades vamos a colocar nuestros centros de distribución, qué gastos vamos a destinar a la publicidad de nuestros productos y como si esto fuera poco, tendremos que ocuparnos del manejo económico de nuestra empresa.

Por otra parte, habrá una serie de factores de gran importancia que deberemos tener en cuenta antes de comenzar a construir nuestras instalaciones. Primero será necesario elegir qué es lo que vamos a producir y asegurarnos de tener acceso a la materia prima adecuada para su fabricación, y luego deberemos construir la fábrica donde serán creados los diferentes productos que hayamos seleccionado, cabe destacar que cada planta podrá fabricar solamente un producto a la vez.

Cada artículo que deseemos fabricar, nos exigirá una determinada cantidad de materias primas para su producción, las mismas podrán ser extraídas de minas (es el caso de los minerales, por ejemplo, el oro) o de otras fábricas (es el caso de ser materiales procesados como la madera).

Al construir nuestras fábricas, tendremos que tratar de que estén lo más cerca posible de los lugares que nos proveen las materias primas, para así poder acelerar nuestra producción y evitar que otras compañías rivales nos dejen fuera del mercado.

Lógicamente, una vez que nuestra red de producción esté lista, necesitaremos tener un lugar en donde vender nuestros productos a los consumidores, esto significa que será necesario crear un cadena de distribución que nos permita darle una rápida salida al mercado a toda nuestra producción, para esto tendremos la posibilidad de construir carreteras y líneas ferroviarias, con las que podremos conectar nuestras fábricas con los puntos clave en nuestra red de distribución.

A medida que el tiempo vaya pasando, la tecnología irá evolucionando lo que nos dará la oportunidad de mejorar nuestros medios de transporte (camiones, aviones, trenes, etc.) y nuestras instalaciones equipándolas con maquinaria más rápida y eficiente.

En cada escenario habrá una gran cantidad de obstáculos naturales como por ejemplo: colinas, valles, bosques, ríos, lagunas, entre otros, lo que nos impondrá la necesidad de reformar el terreno en algunos lugares antes de iniciar alguna construcción.

El juego, también, nos ofrecerá una gran cantidad de medios para seguir cuidadosamente nuestro progreso, así podremos acceder a una amplia variedad de tablas estadísticas las que nos serán útiles para comparar nuestro desempeño con el del resto de las compañías rivales.

Aquí tenemos una vista preliminar de una de las ciudades.

Además de fábricas y locales de venta, podremos construir instalaciones tales como estadios, centros comerciales, centros culturales, etc., que nos ayudarán a potenciar notablemente nuestra capacidad de venta y al mismo tiempo influirán directamente sobre el desarrollo del lugar donde hayan sido construidos, especialmente si se trata de pueblos y ciudades pequeñas en donde nos resultará más fácil establecernos y conseguir buenas ganancias.

En Industry Giant, dispondremos de un máximo de cien años (hasta finales del 2060) para convencer, por medio de nuestras acciones, al Consejo de Administración de que únicamente nosotros tenemos la capacidad necesaria para asumir la presidencia de la empresa.

En resumen

Industry Giant es un título que ya está generando una gran expectativa gracias a su estilo de juego completamente novedoso, para todos aquellos que en otras épocas disfrutaron con títulos como Oil Imperium y Port of Call, o con otros un poco más recientes como Railroad Tycoon y Transport Tycoon, este juego promete ser una revelación sin precedentes en lo que se refiere a juegos de estrategia comercial.

Seguramente muchos lo estarán esperando debido a que juegos como este no salen todos los días, así que esperamos tenerlo muy pronto entre nosotros.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** Digital Illusions
- **DISTRIBUYE:** Gremlin Graphics/Microbyte
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Junio 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.gremlin.co.uk

Motorhead

Un nuevo juego de carreras, realmente innovador y con excelentes efectos aún sin placas 3D



Tendremos a nuestra disposición una gran variedad de cámaras para ver las carreras desde cualquier ángulo.

***A** pesar de ser su primer título en una de las categorías más competitivas del mercado, Digital Illusions tiene puestas sus mejores cartas en un juego que a simple vista apunta a lo más alto y promete ser de lo mejor.*

Desde un principio, puede verse que Motorhead no pretende ser una simulación realista en la que sea necesario preocuparse por el estado del auto, por tener que hacer una parada en los boxes para cargar combustible y cosas así, el objetivo de este juego es simplemente ser tan fluído, entretenido y atrapante como sea posible.

El estilo de este juego por momentos es más bien futurista con circuitos similares a los que tenían títulos como el POD y el WipeOut pero con autos que parecen ser versiones renovadas de los que veíamos en el Screamer 1 y 2 o en el Need for Speed.

Motorhead incluirá en su versión final un total de 8 circuitos seleccionables y 10 autos, pero según comentarios de Andreas Axelsson (integrante del equipo de programadores de Digital Illusions), a medida que vayamos ganando en las distintas competiciones se nos habilitarán nuevas pistas y nuevos autos cosa que parece ser cada vez más frecuente en este tipo de juegos.

Además de las clásicas carreras individuales, carreras contra el reloj y campeonatos, este juego nos ofrecerá otra opción que a pesar de no ser muy novedosa es bastante interesante, esta modalidad se conoce con el nombre de "ghost car" (coche fantasma) y formará parte de las carreras contra el reloj en las que podremos competir contra cualquiera de nuestros mejores tiempos o incluso con varios al mismo tiempo. Esta opción también nos permitirá cargar en nuestra tabla de récords, marcas de tiempo hechas por otras personas para que podamos utilizarlas como coches fantasma.

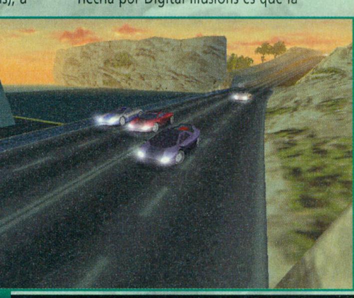


La modalidad para varios jugadores será uno de los puntos más sobresalientes de Motorhead.

Como ya es prácticamente indispensable, especialmente para los juegos de carreras tener opciones para varios jugadores, Motorhead no será una ecepción y tendrá soporte para un máximo de 2 jugadores por módem y 8 por red o internet.

A juzgar por sus gráficos, puedo decir sin temor a equivocarme, que este juego sorprenderá a más de uno (y seguramente a mí también) ya que el demo al que tuve acceso es una versión MUY preliminar y a pesar de tener la opción para aceleración por hardware deshabilitada, la calidad de sus gráficos es realmente excelente y muy superior a la de muchos de los mejores y más conocidos títulos de este género.

Una de las promesas más importantes hecha por Digital Illusions es que la inteligencia artificial de los autos controlados por la computadora será algo nunca antes visto, según su equipo de desarrollo, los autos ya no correrán como si estuvieran yendo sobre rieles sino que cada uno de ellos tendrá una personalidad propia, cada corredor hará todo lo que esté a su alcance para evitar ser superado e incluso algunos hasta intentarán sacarnos del camino.


El nivel de detalle sin utilizar aceleración por hardware es sorprendente.

Si la gente de Digital Illusions logra mejorar tanto como aseguran lo que puede verse en el demo (esperemos que así sea), sin duda Motorhead se convertirá rápidamente en uno de los más grandes favoritos de esta categoría ya sea con o sin aceleración por hardware.

Incoming

Rage Software pisa fuerte en el mercado de los juegos 3D con un excelente producto

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Rage Software PLC*
- **DISTRIBUYE:** *Rage Software PLC*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Junio 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.rage.co.uk



Los efectos visuales son impresionantes, sobre todo mediante el uso de una placa con el nuevo chip Voodoo 2.

Desde hace varios meses, este título viene generando una gran expectativa entre todos los amantes de los clásicos "shooters 3D", no sólo por la espectacularidad de sus gráficos y efectos, sino porque además promete revolucionar a todo este género con un estilo de juego sumamente atrapante, variado y novedoso.

Si bien la trama de Incoming no es mala, no se destaca por ser muy elaborada, tal y como sucede con la gran mayoría de los arcades 3D, pero igualmente sirve para crear una atmósfera lo suficientemente adecuada como para que el juego tenga algún sentido lógico.

Esta vez la historia se desarrolla a principios del siglo XXI, todo comienza cuando una base de las fuerzas Terrestres ubicada en la Luna es destruida por una raza de seres desconocidos que luego de este ataque se dirigen hacia la Tierra y comienzan a instalar una base de operaciones en las heladas regiones del Artico.

En respuesta a esto, los gobiernos más importantes de la Tierra deciden establecer un sistema para poder detectar y localizar las anomalías producidas por la actividad de estos invasores, lo que provoca el inicio de un conflicto a nivel mundial.

Una de las características más sobresalientes de Incoming, será la gran cantidad y variedad de vehículos que tendremos a nuestra disposición para llevar a cabo nuestra tarea, según fue anunciado por la gente de Rage, la versión final de este juego nos pondrá al mando de las siguientes unidades: 3 clases de helicópteros, 7 cazas, 2 tanques, 3 hovercrafts, 7 vehículos marinos y un transbordador espacial. Además de este impresionante arsenal, habrá algunas misiones especiales en las que tendremos el control de defensas estacionarias tales como baterías antiaéreas.

Incoming es un juego de acción en el que manejaremos diversos vehículos para combatir al enemigo.

La estructura del juego

Una vez que comencemos a jugar, ya sea en modo arcade o en modo de campaña, tendremos que cumplir cada una de las misiones que se nos vayan encomendando, en alguna de ellas sólo bastará con eliminar la actividad enemiga de determinadas áreas mientras que en otras, tendremos objetivos más específicos como por ejemplo: interceptar unidades enemigas, reabastecer bases aliadas, escoltar ciertos vehículos, proteger instalaciones militares e incluso habrá algunos niveles en los que tendremos que comandar a todo un grupo de ataque.

Incoming estará compuesto por 6 escenarios principales, cada uno estará dividido en 10 niveles a los que se les agregará una cantidad no determinada de misiones especiales y niveles ocultos.

Ya que se trata pura y exclusivamente de un arcade, Incoming no tendrá limitaciones con respecto al armamento o al combustible, únicamente algunas armas especiales estarán limitadas y sus comandos serán tan sencillos y claros como sea posible, incluso contará con un sistema automático de selección de blancos, lo que dejará que el éxito en cada misión dependa en gran parte de nuestra habilidad y reflejos.

El amplio soporte para varios jugadores será otra de las grandes ventajas que ofrecerá Incoming, ya que aparte de las clásicas opciones de juego por red o módem, tendrá una opción para que dos personas puedan jugar en una misma máquina con pantalla dividida.

Los gráficos

La calidad de los gráficos al igual que la de los efectos promete ser muy superior a la de títulos reconocidos por estas mismas cualidades, como el G-Police y el Extreme Assault, por este motivo, Incoming necesitará de una placa aceleradora 3D para funcionar.

Todavía no se sabe con certeza si este juego incluirá la posibilidad de ser utilizado con 256 colores, pero es muy probable que al menos cuente con soporte para Direct 3D.

Incoming tiene como principal objetivo imponer un nuevo "standard" en lo que a gráficos y efectos visuales se refiere, explotando al máximo las enormes posibilidades que ofrecen las placas aceleradoras 3D y si a esto le sumamos la diversidad y originalidad de algunos de sus modos de juego, tendremos un fuerte candidato para los primeros lugares en este género.

De acuerdo con la información proporcionada por Rage, el demo del Incoming estará disponible en www.xtremepc.com.ar en el momento en que lean estas líneas y a pesar de que muchas de sus opciones no estarán habilitadas, servirá para darse cuenta de la calidad del producto.


LA EDAD OSCURA
ABANDONA LA OSCURIDAD
Con la tecnología más avanzada de la historia, Dark Omen™ le
sumergirá en un mundo construido en 3 dimensiones letales.
Busque su camino y retire las espadas llenas de sangre,
está ante el más novedoso wargame de estrategia.
WARHAMMER
DARK OMEN
WINDOWS 95
GAMES WORKSHOP
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 (1427) Buenos Aires
Te: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar
Servicio de Atención al Usuario
Te: 553-7666
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
http://www.darkomen.ea.com
ELECTRONIC ARTS™
Software © 1998 Mindscape Inc. y Electronic Arts Ltd. Reservados todos los derechos. Extractos de Mindscape usados bajo licencia por Electronic Arts Ltd. Los diseños e imágenes representados son copyright © 1997 Games Workshop Ltd. Warhammer y Games Workshop son marcas registradas de Games Workshop Ltd. Electronic Arts, el logo de Electronic Arts y Dark Omen son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos.

Force Commander

El primer juego de LucasArts de estrategia en tiempo real será completamente en 3D

Por Santiago Videla

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** LucasArts
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Agosto 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.lucasarts.com

Siguiendo con su tradición de observar a los juegos más exitosos de cada género, estudiar los logros y los fracasos de las nuevas producciones y de luego dar el paso al frente con su propio título, más pulido, refinado y con la infaltable ayuda del elemento Star Wars, LucasArts nos presenta su primer juego de estrategia en tiempo real, el que se conocerá con el nombre de Force Commander.

De acuerdo a comentarios hechos por Sean Clarke (actual líder de este proyecto), Force Commander estará muy lejos de ser un simple Command & Conquer con gráficos de Star Wars, ya que una de las metas de su equipo de desarrollo es lograr que este juego se destaque del resto, tarea que no resultará nada fácil teniendo en cuenta que tendrán que competir contra los mismísimos creadores de este género y uno de sus más ambiciosos y prometedores productos, el Command & Conquer 2.

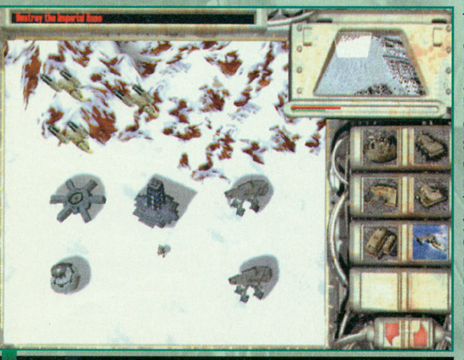
Esto no parece preocupar demasiado a la gente de LucasArts, que posee una enorme confianza en su proyecto y están seguros de que lograrán éxitos similares a los que consiguieron con títulos tales como: Tie Fighter, Dark Forces y Jedi Knight.



Esta imagen corresponde a una de las tantas secuencias animadas que muestran cómo se desarrolla la historia en Force Commander.

Uno de los elementos más importantes que posee Force Commander y que sin duda dará que hablar, es su "engine", gracias al cual, todos los elementos presentes en el juego, incluyendo los escenarios, estarán completamente hechos en 3D.

Podría decirse que este juego será como una especie de combinación entre el Total Annihilation y el Myth, sólo que con modelos más detallados y un terreno con un nivel de realismo muy superior.



Tanto los escenarios como las unidades estarán cuidadosamente modelados en 3D.

El juego estará compuesto por dos campañas, una del Imperio y otra de la Alianza Rebelde, ambas campañas se encuentran divididas en varios capítulos y cada uno de ellos estará ambientado en un planeta distinto.

La historia resultará bastante familiar, ya que el juego se desarrollará basándose en eventos ocurridos durante las tres películas.

La acción comenzará antes de la destrucción del planeta Alderaan por parte de la primera Estrella de la Muerte (ocurrido en "La Guerra de las Galaxias"), también podremos tomar parte en la gran batalla ocurrida durante la evacuación de las fuerzas rebeldes del sistema Hoth (El Imperio Contraataca) y finalizará justo después de la batalla de Endor (El Regreso del Jedi).

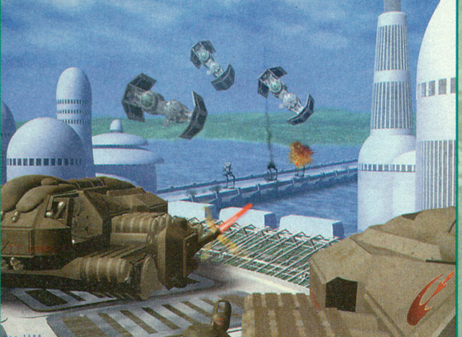
Como complemento de estos escenarios, Force Commander tendrá una amplia variedad de lugares donde la historia seguirá su curso, todos ellos pertenecientes a este apasionante universo.

A pesar de que el argumento de este juego transcurre en forma paralela a lo sucedido durante las películas de la trilogía, la historia en varias oportunidades se centrará en hechos que no figuran en la versión cinematográfica, como por ejemplo: una de las misiones más importantes (en caso de

que nos encontremos jugando de parte de los rebeldes), será ir al planeta Yavin, eliminar toda presencia de fuerzas imperiales y colocar la base desde donde lanzaremos un ataque contra la Estrella de la Muerte.

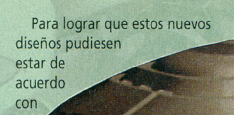
Esto podría haber ocurrido mientras Luke Skywalker y sus amigos estaban ocupados infiltrándose en la enorme fortaleza para rescatar a la princesa Leia.

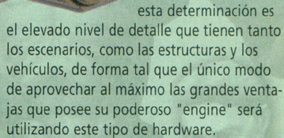
Según Sean Clark, cada terreno tendrá determinadas características que afectarán el desempeño de nuestras unidades, una de las más importantes será indudablemente el relieve ya que los vehículos que se encuentren subiendo a lugares como colinas o cerros, sufrirán una disminución en su velocidad, de igual forma tendremos la oportunidad de hacer que éstos aumenten su


Podremos ver animaciones con esta calidad antes y después de cada misión.

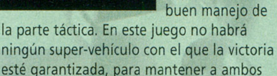
velocidad al bajar por las laderas de las montañas, cosa que nos será muy útil a la hora de tomar a los incautos por sorpresa. También se verán favorecidas aquellas unidades que logren ubicarse en las zonas más elevadas, debido a que tendrán una mayor visibilidad y les será más fácil atacar a cualquier enemigo que esté por debajo de ellas.

En Force Commander tendremos a nuestra disposición más de 100 unidades de todas clases, entre las que se encuentran los imponentes "Walkers" imperiales y los "Snowspeeders" rebeldes, además de contar con casi todo el arsenal que aparece en las películas habrá una amplia variedad de vehículos y equipamiento nuevo que han sido diseñados exclusivamente para este juego, tratando de no alterar las líneas tradicionales que caracterizan tanto al imperio como a la rebelión.





Para lograr que estos nuevos diseños pudiesen estar de acuerdo con los conceptos y modelos originales creados para la trilogía, Garry Gaber (jefe del departamento artístico) cuenta que tanto él como todo su equipo debieron pasar largas horas estudiando cada película para familiarizarse con la arquitectura y los estilos que se emplearon en cada escenario. También se utilizaron como referencia libros bastante conocidos por los fanáticos como por ejemplo: "The Art of Star Wars" y "The Empire Strikes Back Sketchbook". Una de las prioridades de Force Commander será aumentar la importancia del buen manejo de la parte táctica. En este juego no habrá ningún super-vehículo con el que la victoria esté garantizada, para mantener a ambos lados tan balanceados a nivel tecnológico, cada tipo de unidad tendrá ciertas ventajas y desventajas con respecto a las demás, esto evitará que a medida que nuestra tecnología vaya progresando las viejas unidades se vuelvan obsoletas como sucede en la gran mayoría de estos juegos.



Por el momento, Force Commander está planeado para funcionar con placas aceleradoras 3D, el motivo de esta determinación es el elevado nivel de detalle que tienen tanto los escenarios, como las estructuras y los vehículos, de forma tal que el único modo de aprovechar al máximo las grandes ventajas que posee su poderoso "engine" será utilizando este tipo de hardware.

Existe la posibilidad de que este juego en su versión comercial, tenga la opción de utilizar aceleración por software con placas compatibles con Direct 3D, pero por ahora esto no está confirmado ya que la principal meta de LucasArts, como siempre, es mantener la calidad y el nivel de detalle, tan elevado como sea posible.

Como broche de oro, el equipo de Force Commander asegura que su sonido será idéntico al que se puede escuchar en las películas, con lo que pretenden crear una atmósfera mucho más atrapante y espectacular.

Por el momento LucasArts no ha fijado una fecha para el lanzamiento de este título, pero como es su costumbre seguramente mantendrán la expectativa hasta el último momento.


Una de las misiones que recrea escenas del Imperio Contraataca.

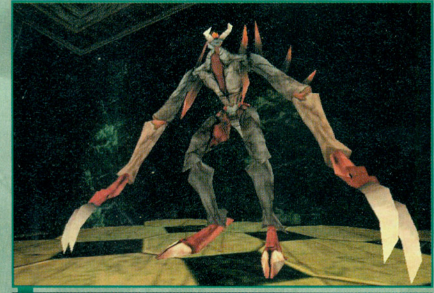
Blood 2

El arcade 3D que sin dudas es el rey del humor macabro vuelve a escena

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Monolith*
- **DISTRIBUYE:** No esta disponible
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Agosto 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.blood2.com

Si hay algo que me gustaba del Duke Nukem 3D, Shadow Warrior y del Blood era ese toque de humor que tenían, y que le daba al juego un gustito extra. Esto se podía decir que estaba enfatizado en el Blood (lejos a mi gusto el mejor de los tres en cuanto a la temática). Sólo el comienzo, en el cual nuestro personaje salía de una tumba comentando "I live... again" le daba al Blood esa atmósfera de película de terror de Clase B que a mí tanto me divierte (porque seamos sinceros, asustar no asusta a nadie).



No quiero saber cual va a ser el daño que nos producirá este muchacho si nos llega a poner una "mano" encima...

Un regreso con todo

Ahora bien, toda la ambientación no sirve de nada si el juego no cuenta con un buen engine, y lamentablemente el Blood tuvo la desdicha de utilizar al Build, un engine que tuvo sus momentos de gloria con el Duke Nukem, pero que a la altura de la salida del Blood había sido opacado por el glorioso (aunque al principio criticado) y conocido por todos nosotros Quake.

Pues bien, el momento de revancha para Monolith ha llegado. Dentro de muy poco tiempo tendremos en nuestras manos al Blood 2, un sucesor digno de su padre, y tal vez uno de los juegos más macabros y sangrientos que veremos pasar alguna vez por nuestras PC. Así que los que criticaban al Quake por su violencia gratuita, van a tener que pensar dos veces el instalar este particular juego, esta vez potenciado por el flamante engine de Monolith, conocido anteriormente como DirectEngine (producto de una sociedad con Microsoft) y ahora renombrado como Lith Engine, luego de una re-adquisición de los derechos.

Superior en todo sentido

Según la gente de Monolith, Lith Engine es un nuevo engine 3D que promete durar muchos años. Sus características principales serán la animación por key-frame (que permite movimientos más fluídos), sonido dinámico surround 3D, varios modos de renderizado (software, D3D y Glide), luces dinámicas y niebla coloreada, y algunas características que Monolith guarda en la manga. Esto sin duda es un avance con respecto al Build, así que podemos considerar al Blood 2 un producto superior en todo sentido.

Este nuevo engine también se verá en acción en otro juego de Monolith llamado Riot: Mobile Armor, y en otros títulos de futura aparición que sin duda llevarán ese tono de comicidad tan característico en la compañía.

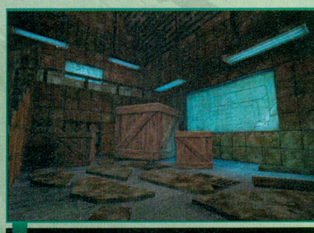
La historia

Blood 2 comienza en el año 2028, en una ciudad oscura que parece atrapada en el tiempo. Deteriorados rascacielos se elevan hacia el cielo, mostrando sin duda el maltrato que la humanidad les ha dado. Cables y tuberías zurcan el cielo (la única evidencia de progreso) pareciendo sostener a la ciudad como los hilos de una marioneta. Caleb (nuestro alter-ego en el Blood) ha recorrido la Tierra por cien años, tratando de encontrar la forma de revivir a los tres Elegidos originalmente: Ophelia, Gabriella e Ishmael. Unidos pueden tomar el Cabal por la fuerza y así ayudar a Caleb para poder retornar a su puesto original como líder de Cabal, una posición que Caleb sabe le pertenece por derecho propio.

El Cabal, un culto dedicado a venerar al Dios Oscuro Tchernobog (el némesis de Caleb en el Blood) ha cambiado drásticamente a través de los años. No solo se contentan con reunir un ejército de fanáticos, sino que han organizado una corporación para manejar sus actividades. Cabalco, así se llama la empresa, ha crecido y ahora posee intereses en la mayoría de los mercados mundiales. Están en todos lados, y consideran a Caleb y a los otros Elegidos como los



Los escenarios están ambientados en el año 2028, y son de neto corte apocalíptico-futurista.



Como no podía ser de otra manera, Blood 2 contará con luces dinámicas de colores.



El nuevo engine de Monolith es capaz de generar niveles realmente asombrosos, que no tienen nada que envidiarle al Quake 2.

Grandes Traidores, aquellos que destruyeron a la decimosexta rencarnación de Tchernobog. El actual líder de Cabal, Gideon, ha convertido la destrucción de Caleb en algo muy personal.

• El juego

El Blood original tenía como único partícipe a Caleb, un anti-héroe nacido en 1830. Caleb vivió muchos años fuera de la ley hasta que se casó con Ophelia, una mujer misteriosa que pronto introdujo a Caleb a Cabal. Su capacidad de liderazgo nato hizo que se convirtiera en poco tiempo en líder de Cabal, una posición que permitió a Caleb y sus elegidos perdurar más allá del tiempo.



Nótese el reflejo de los vitreaux sobre el piso de la iglesia, ¡sorprendente!

En Blood 2 tendremos la oportunidad de jugar con los otros tres personajes adicionales, conocidos como Los Elegidos. Ophelia, asesina a sangre fría y concubina de Caleb; Ishmael, un mago que tendrá acceso a las armas más poderosas del juego, y por último Gabriella, una luchadora muy habilidosa en el combate mano a mano.

Los niveles están siendo diseñados acordes a la historia, y la atmósfera de los mismos se podría decir que es una mezcla entre "The Crow" y "Blade Runner". Por supuesto, como los escenarios van a ser en su mayoría ubicados en la ciudad, Monolith planea esconder las municiones y powerups dentro de los edificios, así la búsqueda de los mismos deberá ser más intensa.

• Las armas

Obviamente a todos nos interesa saber con que armamento contaremos en el Blood 2, y si será tan variado y numeroso como en su antecesor. Bueno, si lo que querian eran variedad eso es lo que van a tener, ya que encontraremos en el juego al menos 30 armas con las que podremos despachar a nuestros enemigos. Entre las ya definidas podemos citar la pistola Beretta 9mm, un rifle Sniper, una ametralladora Mac-20, la escopeta de combate Pancor, un rifle de asalto, el cañón Tesla, y por supuesto los clásicos que no podían faltar: El muñeco Voodoo y la pistola lanza bengalas.
Además de las anteriormente citadas, Monolith está preparando dos bellezas que tienen nombres realmente atrapantes. Las conoceremos como la Microwave Gun (o arma de microondas) y el Decapitador. Imagínense los variados usos que tendrá esta última, al poder hacer rodar las cabezas de nuestros contrincantes en un abrir y cerrar de ojos...

• El engine

Obviamente estas armas no serían tan divertidas sino fuera por el hecho de que el nuevo engine permite el reconocimiento de zonas en donde los disparos impactan. Esto permitirá atacar en una zona específica (como por ejemplo una pierna) y la reacción de nuestros enemigos será diferente. ¿Ese zombie te molesta siguiendote a una distancia preocupante? ¡Nada mejor que un par de tiros con la Beretta para dejarlo rengo y tomar distancia! Obviamente, la gente de Monolith anticipó que el desprendimiento de un miembro equivale a la muerte, así que no podremos abusar de un contricante en un partido Deathmatch luego de hacerle saltar una pierna, para así tenerlo a nuestra merced y sin posibilidades de escapar. ¡Qué lástima! De todas maneras esto habla bien de los programadores, que intentan mantener a toda costa un equilibrio en los encuentros Deathmatch, algo clave para disfrutar del Blood 2 como merece.

• Los enviados de Gideon

Aunque este es uno de los puntos que la gente de Monolith trata de mantener en secreto, es sabido que el Blood 2 contará con 20 diferentes enemigos, incluyendo 1 del título original. Dos de los personajes más particulares que los programadores están preparando son sin duda el Científico Loco, más hábil en repartir insultos que en sus intenciones de matarnos, y los Zealots, practicantes de la magia negra que gustan participar en el fondo de una batalla, curando con sus hechizos a los enemigos que nos enfrenten.

Todos los enemigos del Blood 2 serán animados a través de la técnica de "Motion Capture", lo que sin duda les dará movimientos más naturales y fluídos.

• En conclusión

Monolith está buscando lucirse con este título, que pondrá a prueba su nuevo engine, y si cumplen sólo la mitad de lo que prometen,tienen entre manos sin duda otro juego que peleará el liderazgo de los arcades este año.



¿Una Beretta contra semejante gancho? No parece una pelea de la que podramos salir absolutamente ilesos.

Jazz Jackrabbit 2

El único arcade de plataformas original de PC que obtuvo un moderado éxito, vuelve a la carga

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Epic Megagames*
- **DISTRIBUYE:** *Epic Megagames*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: www.xtremepc.com.ar* *Completa: Junio 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.epicgames.com



La mayoría de los niveles están plagados de efectos y tienen un gran colorido como el que podemos ver en esta imagen.

Desde la aparición del Jazz Jackrabbit en el año 1994, sus creadores han estado anunciando sus intenciones de hacer una segunda parte de este exitoso título que por distintos motivos fue postergado una y otra vez, finalmente y a pesar de muchos inconvenientes, Jazz Jackrabbit 2, está listo para ser lanzado al mercado y estará entre nosotros alrededor de los primeros días del mes de Junio.

En esta oportunidad, Epic ha tratado de incorporar un argumento para hacer que el juego sea un tanto más interesante, aunque después de haberlo jugado creo que esta no fue una de las causas por las que Jazz Jackrabbit 2 tardó cuatro años en salir, de todas maneras, todo el mundo sabe que en los arcades de plataformas la historia es meramente una excusa.

Esta vez, el malo de turno es un ser llamado Devan y se le ha ocurrido la brillantísima idea de viajar hacia el pasado con la intención de liquidar a los padres de Jazz para evitar así que pudiera nacer... ¿Quién sabe, no? Posiblemente algún productor inescrupuloso podría modificar ligeramente este maravilloso guión y llegar así a hacer alguna película... ¿o tal vez dos?

El estilo de Jazz Jackrabbit 2 es muy similar al de su antecesor sólo que con gráficos, efectos y animaciones muy superiores.

El juego estará compuesto por un total de 42 niveles para un sólo jugador a lo que se le suma una buena cantidad de niveles ocultos y áreas de "bonus" que no han sido especificadas aún, también habrá una serie de opciones para varios jugadores, algunas de las cuales permitirán la participación de 4 jugadores en una misma máquina o hasta 32 jugadores a través de una red.

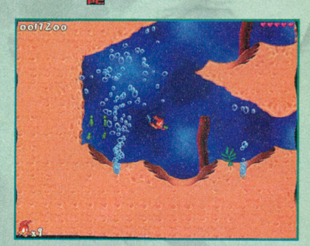
La característica más interesante que nos ofrecerá el Jazz 2, será su editor, con el que no solamente podremos crear nuestros propios niveles sino que también nos será posible cambiar los gráficos que están en el juego ya que está previsto que este editor pueda reconocer los siguientes formatos: ANM, LBM, BMP y PCX.

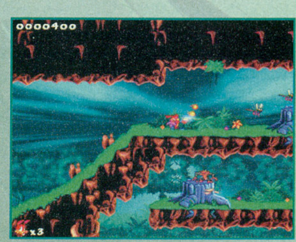
Los gráficos en general, así como también la animación de cada personaje, prometen ser el aspecto más fuerte de este juego, éstos tendrán una resolución de 640x480 y una paleta de 65000 colores, modo en el que además podremos ver espectaculares efectos de transparencias e iluminación en tiempo real.

Por otra parte, también, tendrá una gran variedad de opciones para reducir el nivel de detalle a fin de que pueda funcionar correctamente en máquinas con menores prestaciones que las recomendadas por los programadores de Epic.

Además del protagonista original, tendremos la posibilidad de elegir a un nuevo personaje, Spaz (el hermano de Jazz) ambos tendrán varias características diferentes entre sí, tales como ciertos movimientos especiales, su velocidad y la distancia de sus saltos, entre otras.

Como último comentario, la gente de Epic asegura que el Jazz 2 será una producción de gran calidad y también afirma que estará entre los mejores títulos de este género como sucedió con su primera parte en 1994.

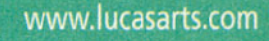




Grim Fandango

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** *LucasArts*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Agosto 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.lucasarts.com



El regreso de Tim Schafer, creador del Full Throttle, no podia ser más auspicioso

Con este juego, la compañía LucasArts ha decidido poner a prueba toda su capacidad desarrollando una aventura gráfica que combina personajes hechos en 3D con escenarios 2D y que además promete ser completamente diferente a todo lo conocido, no sólo por su tecnología sino también por su forma de verse y de jugarse.

Esta es la primera vez que Lucas hace a un lado a su venerable "engine" conocido como "SCUMM" (el cual dio vida a todos sus éxitos por más de una década), para crear uno totalmente nuevo. El líder de este proyecto Tim Schafer (reconocido por su participación en los ya clásicos Day of the Tentacle y Full Throttle) explicó que el "SCUMM" era ideal para trabajar con entornos y animaciones en 2D, pero para la implementación de modelos 3D fue necesario contar con otro tipo de tecnología ya que no alcanzaba con seguir actualizando el viejo "engine", éste fue el motivo principal que los llevó a tomar la decisión de apartarse de él.



El desfile es realmente muy popular, pero lograr acceder al mismo nos costará resolver más de un complicado enigma.

• *La vida en la tierra de los muertos*

Muchos de los elementos presentes en el argumento de Grim Fandango, están inspirados en una tradicional celebración Mejicana conocida como "El día de los Muertos", según las leyendas de este país, cuando una persona muere, su alma debe iniciar un viaje de cuatro años a través de la tierra de los muertos, antes de poder llegar a su lugar de descanso eterno y la dificultad de este viaje dependerá de la clase de vida que cada uno haya tenido.

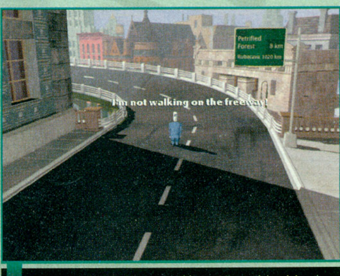


El Día de los Muertos es un festejo clásico del folklore mejicano, en Grim Fandango se utiliza como pretexto para un interesante argumento.

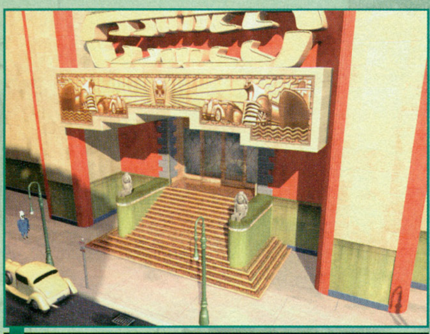
La historia de este juego, se desarrolla precisamente en la tierra de los muertos, el protagonista principal es Manuel Calavera (Manny), quien trabaja en este lugar como agente de viajes del "Departamento de Muerte".
Todas las mañanas, Manny debe vestirse como la muerte en persona y escoltar a sus clientes recientemente fallecidos hasta la tierra de los muertos y prepararlos para su viaje de cuatro años.
Otro de las ocupaciones que exige un trabajo como el de Manny, es la de vender (a todos aquellos que estén autorizados) pasajes para distintos medios de transporte como por ejemplo: autos de alquiler, barcos, trenes, etc., para que puedan hacer su viaje por la tierra de los muertos de una forma más eficiente.

A diferencia de la mayoría de las almas que pasan por este lugar, Manny deberá cubrir una cierta cuota con sus ventas para poder ir a su lugar de descanso eterno, el problema es que sus recursos están un tanto agotados, razón por la cual decide obtenerlos de una forma no muy honesta y es entonces donde todos sus problemas comienzan.

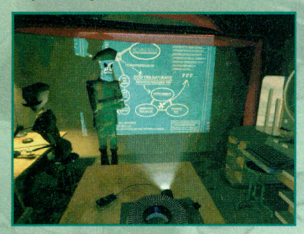
La estructura de la historia de Grim Fandango está dividida en cuatro capítulos (correspondientes a los cuatro años que dura el viaje por la tierra de los muertos) en los que Manny, como consecuencia de sus acciones, se verá envuelto en una trama tan compleja como misteriosa. A lo largo de su aventura conocerá personas de lo más interesantes e incluso tendrá un peligroso encuentro con un sujeto llamado Héctor LeMans (el malo), un siniestro personaje que hará todo lo necesario para recuperar lo que le pertenece.



En busca de la solución a su problema, Manny debe viajar al Bosque Petrificado, pero a pie no llegará a ningun lado.


El engine completamente renovado (adios SCUMM) es totalmente en 3D y se controla con los cursores y un par de teclas.

Manny también contará con la compañía de una chica llamada Mercedes Colmar y de un enorme demonio anaranjado llamado Glottis, quien se convertirá en uno de sus mejores amigos.





Durante este viaje de cuatro años, podremos ver cómo cada uno de los personajes van desarrollando sus personalidades y sus relaciones tanto con sus amigos como con sus enemigos, y la historia promete ser mucho más profunda y atrapante que ninguna otra, para dar una idea aproximada de esto, Tim Schafer comentó que el guión de Grim Fandango llegó a tener más de 7000 líneas contra las casi 2300 líneas que tuvo el del Full Throttle.

• *Características generales*

Grim Fandango, introducirá una serie de cambios bastante significativos con respecto al sistema de juego que estábamos acostumbrados a ver en este tipo de aventuras, la clásica ventana del inventario y el cursor de mouse con el que habitualmente dirigíamos al protagonista, han sido reemplazados por comandos más simples, en este juego, nuestro personaje podrá ser controlado por medio del teclado y también con joysticks o pads, a medida que vayamos moviéndonos por cada escenario, podremos ver cómo Manny nos indica con qué objetos es posible interactuar simplemente girando su cabeza para mirarlos. Con el uso de una tecla, nos será posible agarrar, examinar o usar cualquier objeto y también hablar con otros personajes mientras que habrá otra tecla con la que podremos activar el inventario en el que el mismo Manny nos mostrará todos los objetos que estén en su poder. Estas modificaciones están destinadas principalmente a mantener todos los controles de nuestro personaje fuera de pantalla tanto como sea posible para que además de la gran libertad de movimiento que han logrado darle al juego, éste pueda tener un entorno mucho más fluido y un ambiente más parecido al de una película.

El aspecto más llamativo de este juego, sin lugar a dudas serán los gráficos, cada escenario tiene un altísimo nivel de detalle y la combinación de los fondos en 2D con los modelos 3D de los distintos personajes, objetos y accesorios que hay en cada lugar es impecable.

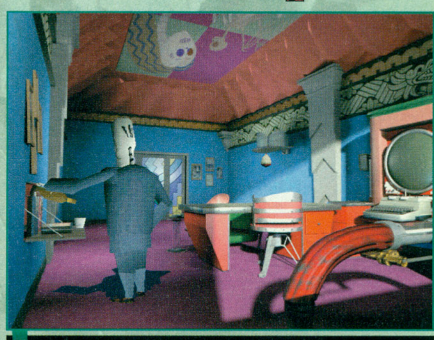
El diseño de los personajes tiene una notable influencia de la exitosa película de Tim Burton "The nightmare before Christmas" conocida en nuestro país como "El extraño mundo de Jack" y al igual que en esta película todos ellos tienen una gran variedad de gestos y movimientos faciales con los que expresan sus emociones en cada situación de una forma muy convincente y divertida.

Otra de las importantes novedades que tendrá Grim Fandango es que tendrá opciones de video para poder verlo con una paleta de 16bits (65000 colores) y además ofrecerá soporte para placas aceleradoras 3D. Esta es la primer aventura gráfica en la que LucasArts incluye opciones para aceleración por hardware y todos aquellos que tengan la posibilidad de utilizar una placa 3D, podrán ver una serie de efectos visuales adicionales como por ejemplo: lluvia, niebla, distintos niveles de iluminación, etc.

El sonido también tendrá un papel importante en el desarrollo del juego, según lo que pudimos ver en un demo, la música acompaña la acción constantemente y cambia cuando la situación así lo requiere.

• *En pocas palabras*

Pocas compañías tienen gente con la inspiración y la determinación para intentar hacer una historia como la de Grim Fandango y mucho menos tienen gente con el talento para hacer que algo así se convierta en una producción de semejante nivel. El lanzamiento de este título esta programado para mediados del mes de Septiembre, mientras tanto este juego ya está generando una enorme expectativa en todo el mundo y es uno de los más fuertes candidatos a estar entre los grandes favoritos de este año especialmente para todos aquellos que buscan aventuras gráficas de gran calidad.


Me tomo cinco minutos y me tomo un tequila, para luego seguir buscando a la misteriosa Meche, uno de los personajes principales del juego.



Jagged Alliance 2

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Sirtech*
- **DISTRIBUYE:** *Sirtech*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Julio 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.sir-tech.com

La continuación de un clásico ahora con la opción de jugar en tiempo real

***D**espués del discreto éxito que tuvo la primera y única expansión del Jagged Alliance conocida como Deadly Games, la compañía Sir-Tech vuelve a la carga con una nueva versión de este juego totalmente renovada pero manteniendo todos los elementos que hicieron de su primera parte un título tan popular.*

Seguramente muchos de los seguidores de la primer versión del Jagged Alliance se vieron desilusionados al ver lo limitado que resultó ser el Deadly Games cuya única ventaja con respecto a su antecesor era la incorporación del modo "multiplayer" y un editor de misiones.

Como en las dos partes anteriores, Jagged Alliance poseerá fuertes elementos de rol.

En Jagged Alliance 2, la historia es bastante similar en muchos aspectos a la del original, en esta ocasión, la trama se centra en una dictadora que toma el poder de un pequeño país casándose con su carismático líder y luego derrocándolo, lógicamente nuestra misión será la de hacer que el depuesto presidente recupere su mandato.

Al igual que en el Jagged Alliance, en este juego tendremos que contratar un equipo de mercenarios y luego comenzar a capturar el territorio de a una región a la vez, pero a diferencia del primero, ahora en vez de tratarse de una isla se trata de un país, con lo que tendremos un área de juego considerablemente mayor, con una gran cantidad y variedad de territorios que capturar.

Jagged Alliance 2 nos dará la posibilidad de utilizar varios tipos de vehículos para movernos entre los territorios, éstos por lo general serán unidades terrestres (camionetas, jeeps, autos, camiones, etc.), pero también tendremos a nuestra disposición un helicóptero.

Este juego, además tendrá algunos elementos típicos de un RPG, todos los integrantes de nuestro escuadrón podrán ir mejorando sus habilidades a medida que vayamos progresando o también podremos encontrarnos en el transcurso de ciertas misiones con personajes independientes (frecuentemente utilizados en los RPG) que generalmente nos ofrecerán sus servicios y en ocasiones nos pedirán que les dejemos formar parte de nuestro grupo. Obviamente, el estar al mando de un comando de mercenarios no es una tarea fácil, especialmente porque si al llegar el día de pago no tenemos los fondos suficientes, toda nuestra operación podría fracasar, lo que automáticamente nos colocaría del otro lado del rifle.

Para obtener otras fuentes de ingresos, además de los pagos que recibimos por cada misión cumplida exitosamente, tendremos la posibilidad de capturar minas de oro que están dispersas por todo el país. Una vez que las hayamos tomado, la gente del poblado más cercano podrá trabajarla para nosotros, pero para que eso suceda será necesario que la relación entre los civiles y nuestro equipo sea buena lo que simplemente se logrará cumpliendo con éxito cada operación y lo más importante, evitando a toda costa que haya bajas entre la población de cada aldea ya que de lo contrario, los sobrevivientes podrían disgustarse y negarnos su ayuda. Nuestra reputación también afectará la conducta que los habitantes de otras regiones tengan hacia nosotros.

A medida que la historia avance, la dictadora tratará de recuperar el terreno perdido (especialmente las minas) valiéndose de sus



Deberemos evitar a toda costa la eliminación de la población civil, ya que sino los sobrevivientes nos negarán su ayuda.



En JA2 será necesario contratar a un equipo de mercenarios para luego comenzar a capturar las diferentes regiones del juego.



En este nuevo capítulo, ha cambiado la perspectiva a isométrica, similar a la de Diablo o Fallout que mejora notablemente la capacidad visual del jugador.

vehículos aéreos y terrestres, lo que agrega un elemento táctico que no existía en los dos títulos anteriores, con lo que además de preocuparnos de tratar de ganar terreno,



Con la posibilidad de juego en tiempo real y una paleta gráfica de hasta 65000 colores, se logran momentos realmente espectaculares.

también tendremos que neutralizar los puestos de defensa y bases aéreas que protegen las áreas clave para lo que tendremos que enfrentarnos con los vehículos enemigos que estén custodiando estas instalaciones.

Cada miembro de nuestro equipo de asalto tendrá ciertos atributos ocultos, estos atributos determinarán cosas tales como: qué tanta capacidad tiene uno para interactuar con otros personajes, qué tan rápido el personaje puede sentir miedo y entrar en un ataque de pánico y qué tanta facilidad tiene cada uno para desenvolverse en un medio hostil.

Desde un principio nos será posible determinar los atributos visibles e invisibles de nuestros personajes, simplemente respondiendo una serie de preguntas (sistema utilizado en la conocida saga de los Ultima) destinadas a construir el perfil psicológico de cada uno de ellos.

Una vez dentro de una misión, nuestra conexión con el mundo exterior será una computadora portátil con la que tendremos la posibilidad de realizar distintas acciones como por ejemplo: contactos vía e-mail o también podremos visitar las páginas web de varias organizaciones de mercenarios para reclutar nuevos miembros.

Con respecto al combate, Jagged Alliance 2 cuenta con un nuevo "engine" que permite jugarlo tanto en la tradicional modalidad por turnos como en tiempo real.

Una de las principales metas del equipo de desarrollo del Jagged Alliance 2 es mantener e incluso mejorar la gran jugabilidad y libertad de acción que ofrecía el primer título de esta línea, para eso han estado trabajando para lograr darle un sofisticado sistema de inteligencia artificial capaz de manejarse eficientemente en ambos modos de juego (por turnos y en tiempo real), por otra parte, numerosos detalles con respecto al juego en sí, están cuidados al máximo, el poder de las armas y el tipo de municiones que se empleen es ahora mucho más importante ya que con algunas de ellas será posible penetrar las paredes de las estructuras más débiles para intentar darle a los enemigos que se ocultan en su interior, además, será posible apuntar hacia zonas específicas de cada enemigo (sistema utilizado por primera vez en el FallOut).

La mayor diferencia que este juego tiene con respecto al Jagged Alliance y al Deadly Games, es su cambio de perspectiva, Jagged Alliance 2 tiene una vista isométrica (similar a la de juegos como el Diablo o el FallOut) que mejora notablemente la calidad y el nivel de detalle de cada escenario.

Gráficamente, este título tiene una calidad más bien parecida a la del FallOut, pero con la diferencia que Jagged Alliance 2 tiene opciones para utilizar paletas de 65000 colores gracias a lo cual el juego tiene una serie de espectaculares efectos visuales como iluminación dinámica, transparencias, etc. Probablemente también se incluyan opciones para utilizar aceleración por hardware, aunque esto último sólo ha sido mencionado por la gente de Sir-Tech como una posibilidad.

Desde la aparición del primer Jagged Alliance, han aparecido numerosos clones con sutiles variaciones, pero ninguno de ellos ha logrado llegar a su nivel, razón por la cual la gente de Sir-Tech se ha mostrado muy optimista con respecto a este título y no dudaron en asegurar que Jagged Alliance 2 estará muy pronto entre los más buscados de este género, su lanzamiento está previsto para fines del mes de Junio.



Mientras estemos jugando una misión, podremos conectarnos con el exterior via E-Mail para reclutar nuevos mercenarios.



RITUAL NOS MOSTRO EN EXCLUSIVA SU NUEVO ARCADE 3D Y NOSOTROS TE CONTAMOS DE QUE SE TRATA

EL CORONEL JOHN BLADE SUELE RECORRER LA CIUDAD
TRATANDO DE HACERLA UN LUGAR MAS SEGURO PARA TODOS.
PERO ALGO EXTRAÑO ESTA SUCEDIENDO EN LAS CALLES.
LOS DROGADICTOS ESTAN DESAPARECIENDO SIN DEJAR RASTROS
¿TENDRA ESTO QUE VER CON ELEXIS SINCLAIR Y SUS EXPERIMENTOS?
¡ENTERATE DE ESTO Y MUCHO MAS EN LA NOTA A CONTINUACION!

Sin

Hace cinco meses atrás les habíamos comentado de este arcade 3D que la empresa Ritual Entertainment estaba desarrollando con la base del engine del Quake. El juego se llama Sin, y ciertamente de a poco se va convirtiendo en un producto muy acabado y digno de llevar el engine de id Software. De todas formas no debemos pensar en Sin como si fuera otro clon del Quake, ya que la gente de Ritual, conocidos en el ambiente por haber sido responsables de una excelente expansión para el juego anteriormente mencionado, llamada "Scourge of Armagon", ha realizado suficientes modificaciones al engine para confeccionar un arcade que rivalizará seguramente con el Half-Life, Daikatana y por qué no decirlo, con el Quake 2.



¡Peon al ataque! Me pregunto dónde estará Eon, y de quién es el pié que Peon utiliza como colgante...

Algunas referencias

Ustedes seguramente se preguntarán: ¿Y qué han hecho estos muchachos de Ritual además del Scourge of Armagon? Bueno, la mayoría de los integrantes de la empresa han trabajado anteriormente en Apogee/3D Realms y Microsoft, en programas que seguramente les sonarán familiares, títulos como el Duke Nukem 3D, Hellbender, Monster Truck Madness, y si nos remontamos un poco más allá en el pasado, excelentes juegos como el Rise of the Triad y Terminal Velocity. Así que no hace falta decir que referencias sobran.

Ellos sabían desde el principio que querían trabajar juntos en un proyecto como Sin. Así que el puntapié inicial fue dado en conjunto con el Scourge of Armagon, y como se pudo ver, el comienzo no pudo ser más auspicioso.

La historia

Entonces la gente de Ritual ya tenía sobrados conocimientos del engine del Quake, pero sin embargo lo primero que se empezó a trabajar fue el concepto de los personajes, ya que querían que tanto los héroes como los villanos (con Elexis Sinclair a la cabeza) tuvieran una historia atrapante desde un comienzo, y que el juego no fuera sólo evaporar enemigos por los cuales no sentíamos ni una pizca de rabia.

La historia le siguió al diseño de los caracteres. La villana por excelencia, Elexis Sinclair, es hija de un doctor especializado en biogenética, que controla una firma internacional de biotecnología llamada SinTech. Elexis retoma el trabajo de su padre, luego de que éste es desacreditado. Su meta es mejorar la especie humana a través de la ingeniería genética. Pero la obsesión de limpiar el nombre de su padre la lleva a cometer actos atroces, que la van conduciendo indefectiblemente al camino del mal.

Estando Elexis fuera de control, no queda otra opción que encontrar a alguien que pueda detener los horrendos experimentos. Esa persona es el Coronel John Blade, un hombre que se ha ido endureciendo a través de los años, luego de haber tenido una infancia terrible bajo la opresión de un padre extremadamente severo, para luego haberse rebelado y terminar su educación en las calles.

Blade sabe lo que es el crimen, ya que ha cometido en su pasado infinidad de ellos. Ahora las cosas son diferentes: Blade es dueño de una de las compañías más grandes en lo que a seguridad se refiere. Recorriendo la ciudad para hacerla un lugar más seguro, y así evitar que otros sufran su mismo destino, Blade descubre que están ocurriendo cosas muy extrañas en las calles, y que parecen estar conectadas con los experimentos de Elexis...



Nuestra primera misión en Sin, entonces, será investigar el motivo por el cual la ola de crímenes en la ciudad va aumentando de manera inevitable. Lo más extraño es que

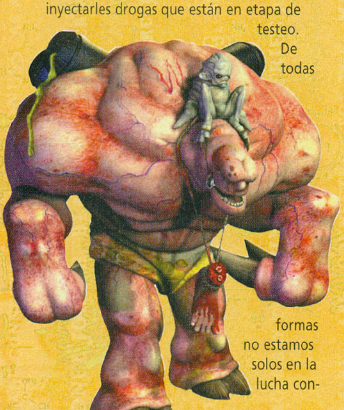







Este es JC, un joven experto en computadoras que nos ayudará mientras estemos internándonos en los niveles.

algo está pasando con los drogadictos en las calles: Están desapareciendo. Esto, que podría parecer una bendición para el resto de los mortales, tiene connotaciones oscuras para Blade, y sus investigaciones conducen a que los drogadictos están siendo raptados por maleantes que trabajan para SinTech. Con estos pobres sujetos Elexis hace sus pruebas genéticas, utilizándolos como conejillos de indias para poder inyectarles drogas que están en etapa de testeo. De todas formas no estamos solos en la lucha contra esta ola de crímenes: JC, un joven experto en computadoras, nos ayudará mientras estemos internándonos en los niveles, ofreciéndonos caminos alternativos o tal vez información de la gente con la cual nos topemos a medida que vayamos avanzando para tratar de acabar con los planes de Elexis.



Los niveles

Uno de los puntos más interesantes en Sin, es sin duda el enorme esfuerzo que han realizado los programadores para darle al juego una característica realmente innovadora, que sólo veremos en este título y en el Half-Life: La interactividad. Esto significa que las acciones que llevemos a cabo durante las misiones, pueden afectar de diferentes maneras el desarrollo del juego, para nuestro beneficio o para acercarnos tal vez a una muerte segura. Si no les quedó muy claro acá van unos ejemplos: En uno de los niveles estaremos dentro de una planta nuclear. Habrá que tener sumo cuidado con las computadoras que controlan la planta, ya que si destruimos algunas tal vez no ocurra nada significativo; si la destrucción de computadoras es masiva, esto tal vez desencadene una reacción que haga volar la planta, y a nosotros con ella.

Otro claro ejemplo es la atención que habrá que tener con ciertos conductos de aire o ventilación: Si alguno de ellos estaba conectado al sistema principal que mueve el oxígeno y por un descuido lo inutilizamos, lo próximo que quedará inutilizable serán nuestros pulmones. Bastante claro, ¿no?
Sin estará dividido en seis misiones, cada una con diferentes niveles. Los niveles contenidos dentro de una misión estarán linkeados, así que seguramente deberemos deshacer lo andado en ciertas ocasiones, regresando uno o dos niveles para poder cumplir ciertos objetivos, como ya vimos en el Quake 2. Por supuesto, las acciones que realicemos dentro de una misión van a tener injerencia sobre las siguientes misiones. Según palabras del líder del proyecto, Joe Selinske, *"Las diferentes misiones están divididas como en capítulos de un libro, tus acciones durante un nivel en particular van a afectar otras porciones de ese capítulo"*.

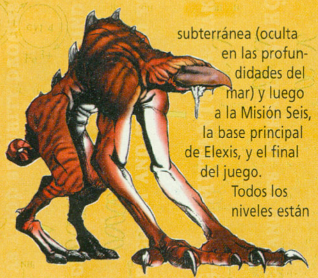
La primera misión, que se llama "Discovery", cubre un robo de banco y la persecución de los ladrones hacia un edificio en construcción. Tus descubrimientos en la Misión Uno te van a llevar a la Misión Dos, en las Industrias SinTech, base de operaciones de Elexis Sinclair. En esta misión vas a descubrir que Sinclair tiene planes para exponer a toda la población y contaminarla con un virus genético, colocándolo en el agua potable.



En este punto podremos decidir si queremos detener a Elexis y el robo de explosivos para poder realizar el atentado, o avanzar a la Misión Cuatro, en la cual deberemos defender el sistema de agua potable de la contaminación. Cualquiera de las dos decisiones que tomemos, nos llevará inmediatamente a la próxima misión, que consistirá en perseguir a Elexis a través de una base



Este es uno de los tantos niveles en los cuales deberemos pelear contra una inmensa cantidad de adversarios que son enviados por Elexis Sinclair.

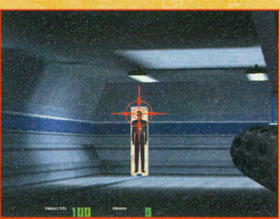


subterránea (oculta en las profundidades del mar) y luego a la Misión Seis, la base principal de Elexis, y el final del juego.

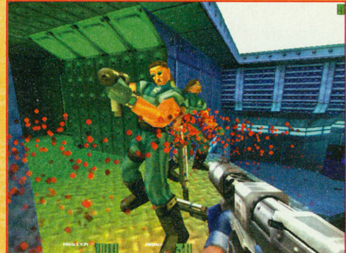
Todos los niveles están realizados con una calidad asombrosa, la misma que vimos en el Scourge of Armagon. Cabe destacar el buen gusto con que fue diseñado la base subterránea en el fondo del mar; en ella podremos avanzar a través de pasillos de vidrio en los cuales veremos lo que acontece en las profundidades del océano, y apreciar así la actividad de la fauna marina.

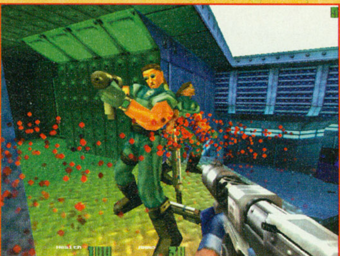
Para cerrar la idea del espectacular diseño de los niveles, no debemos olvidarnos que la gente de Sin nos prometió que cada lugar contará con varias rutas de escape, algo nunca visto hasta el momento en ningún arcade de este estilo. Para darles una idea, imagínense que estemos recorriendo un nivel en el cual nos encontramos con tres





rutas para elegir: Por el suelo, el techo de un edificio o las alcantarillas. Cualquiera de las rutas que elijamos conducirá a una salida diferente, con un final diferente, y enemigos acordes a nuestra elección. También será posible buscar en casi todas las oportu-





nidades una ruta de escape en la cual el enfrentamiento con nuestros enemigos sea mínimo, lo que nos da la posibilidad de huir sin ser vistos en el caso de que estemos muy malheridos.

Los habitantes de los niveles, al igual que en el Half-Life y el Unreal, no serán totalmente hostiles. Algunos intentarán atacarte, otros serán inocentes espectadores y algunos participarán sólo si se ven amenazados de alguna manera. Lo que Ritual intenta hacer con esto es que el jugador no tenga la mala costumbre de "disparar a todo lo que se mueva", ya que tal vez ser cautos nos dará beneficios adicionales, como por ejemplo adquirir elementos secretos que de otra manera serían imposibles de conseguir.

Los instrumentos de la destrucción

Las armas en Sin están aún en una etapa de desarrollo. Ya están definidos un rifle de plasma, un lanza granadas de doble caño y un maravilloso rifle sniper que pueden observar a su izquierda, que no hay duda tiene cierta reminiscencia al del GoldenEye, para Nintendo 64.

Dejando de lado estas tres armas, Ritual no dice mucho acerca del arsenal con el cual contaremos para poder deshacernos de las fuerzas de elite de Elexis, sin olvidarnos de la troupe de desagradables mutantes que pulularán por los niveles.

Algo que realmente es novedoso, y que pudimos charlar con la gente de Ritual, es el diseño de una nueva arma que vendría a ser una combinación de un teletransportador (parecido a los que se utilizan en la serie Star Trek), y una aspiradora. Se puede utilizar para "succionar" a otros jugadores y mantenerlos en una cámara, para luego desecharlos en otro nivel, devolviéndoles su tamaño normal. Pero ¡cuidado!, si los mantenemos en el arma mucho tiempo, seguramente explotarán dentro del arma, causando un desastre de proporciones épicas. Habrá que ver si esta arma se podrá implementar dentro del ambito Deathmatch, ya que puede ser muy divertida para el atacante, pero no tanto para el atacado, que puede permanecer varios minutos dentro del caño del arma, con una visión muy reducida.

Ritual también planea incorporar ciertas



Nuestro personaje, el Coronel John Blade, es la cabeza de Hard Corps, una fuerza de seguridad encargada de erradicar el crimen y restaurar el orden.

armas ocultas en los niveles para un jugador, que serán "experimentales", por lo que no se puede saber qué efecto tienen antes de ser disparadas. Por supuesto, cuando la munición de este armamento se acaba, se convierte en un inútil pedazo de chatarra. Obviamente, estas armas de gran poder no se van a incluir en los encuentros Deathmatch, ya que desbalancearían los partidos.

En conclusión

Poco se puede decir, excepto que no vemos la hora de tener la versión final del Sin, un "tapado" que puede sorprender a más de uno, superando al Half-Life o al Daikatana.



Un reportaje a fondo con Joseph Selinske

Le preguntamos todo lo que querías saber al Proyect Manager del Sin

¿Qué engine utilizará el SIN y que mejoras contiene con respecto a la engine del Quake2?

Estamos usando el Quake 2 como la base de nuestra tecnología y estamos agregando una multitud de características propias sobre el engine base.

• Le estamos agregando color de 16 bits en modo hardware y software. Los mundos se ven mucho más vibrantes y vivos con esta mejora. Cada nivel tiene su set único de texturas y esto también agrega mayor dinámica y diversidad a todo el juego.

• Estamos rediseñando la inteligencia artificial del juego de una forma más agresiva y con mayor reacción. Queremos una inteligencia artificial que realmente tenga un valor acorde a lo que pagaste por el juego. Van a pensar, actuar y moverse como lo haría un jugador normal. También van a tener conocimiento de los alrededores y se van a esconder cuando tengan oportunidad, retirarse, o llamar refuerzos cuando se "sientan" acorralados.

• También estamos agregando un sistema único de música. Este sistema permite que la música cambie dinámicamente mientras jugás. Si te encontrás en el medio de un tiroteo, la música va a cambiar al modo "acción". Si estás explorando el nivel tratando de no ser visto, la música va a cambiar a "suspenso". Hay ocho músicas diferentes que expresan distintos estados, y estos temas van a acompañar a la música principal del nivel.

• Hemos creado el ABO's (Action Based Outcomes o resultados basados en las acciones) que va cambiando el mundo del juego a medida que uno va jugando. Esto puede afectar como viajes a través del juego con resultados positivos o negativos en el mundo. Los cambios positivos podrán ser acciones que te van a ayudar en otra área del nivel o del juego. Podés destruir un generador en un nivel y afectar otro nivel con cambios drásticos y dramáticos. Los cambios negativos son los que pueden complicar la dificultad del nivel. Destruís algo y en el nivel siguiente, el área está inundada y seguramente vas a tener que tomar una ruta alternativa, o tal vez destruir una computadora que tiene información extra.

• Hemos agregado un poderoso lenguaje de script que nos permite modificar el mundo y crear maquinaria, trampas, acertijos, y una interactividad generalizada nunca vista en un juego de este género.

Muchos de los arcades 3D que están a la venta fueron creados en el estilo "matá, encontrá la llave, matá algo más y encontrá la salida" ¿En qué se diferencia SIN?

Sin fue diseñado alrededor de la intrincada historia que queremos contar. Los niveles fueron diseñados para ayudar al jugador a recorrer esta historia, pero no hay un camino delineado a través del juego. Queremos darle al jugador la libertad de hacer elecciones mientras juega al Sin. Ahí es donde el ABO entra en acción. Este sistema permite que ocurran cosas que tal vez el jugador no puede ver, pero que suceden y afectan al juego constantemente.

El jugador hace elecciones y decisiones mientras juega que cambian al mundo, y abren/cierran caminos que toma. Andá por un lugar y vas a ver un nivel, andá por otro y vas a ver todo un nuevo set de niveles. El factor de jugabilidad que queremos ofrecer parece muy prometedor y estamos esperando que la gente hable de sus experiencias. Alguien le va a decir a un amigo "Che, qué espectacular estaba la Base Militar" y el amigo pensará "¿Qué base militar? Nunca ví eso. Tengo que volver a jugar y chequear los niveles."

Hacia ese punto nos dirijimos.

¿De qué forma va a estar dividido el juego, en niveles o misiones?

Sin está basado en misiones, seis en total. Estas misiones están divididas como en capítulos de un libro y están firmemente unidas, permitiendo darle a la historia una coherencia mayor. Comenzamos enfocándonos en detener los crímenes de una persona, y poco a poco aprenderemos información específica de lo que está ocurriendo en la ciudad de Freeport. Esto nos va a dar una ruta más amplia, que nos va a permitir explorar una inmensa cantidad de caminos a través del juego. Finalmente resolveremos esta increíble cantidad de eventos y arribaremos a la resolución de la historia. Nada extremadamente nuevo en teoría, pero nuestro único e imaginativo camino es lo que nos va a mantener interesado.

¿Cómo planean mantener a los jugadores envueltos en la trama?

Vamos a ir descubriendo pequeñas piezas de información mientras vas jugando y explorás el juego. Otro factor que nos va a ayudar a contar la historia va a ser nuestro compañero JC. Este personaje ayuda a tu personaje (John Blade) brindándole información, previniéndole de algún peligro, e ideas de lo que va ocurriendo en el juego. Vendría a ser algo así como tu subconsciente hablándote mientras jugás. También va a haber algunas escenas cinemáticas que van a ayudar a la historia.

¿Cuáles van a ser los requerimientos mínimos para jugar al Sin?

Los requerimientos mínimos van a ser una Pentium 133 con 24 megas de RAM, de 75 a 100 MB de espacio en el disco rígido, Windows 95, un CD-ROM de doble velocidad, tarjeta de sonido soportada por Windows 95, y una placa de video de por lo menos 2 megas. Obviamente una placa aceleradora 3D va a ayudar muchísimo en esta configuración.

Ahora, lo que nosotros recomendamos para tener una experiencia increíble en el Sin es una Pentium 200 con 32 megas de RAM, un CD-ROM de cuádruple velocidad y una tarjeta Voodoo o Voodoo 2 (obviamente estas son un ejemplo, hay otras muy buenas).

¿Con qué soporte 3D contará el Sin?

Se podrá utilizar cualquier tarjeta aceleradora que soporte Open-GL y Glide. El Sin no se podrá utilizar con Direct3D.

¿Qué tipo de armas vamos a utilizar? ¿Hay algún tipo de powerups?

Tenemos una gran cantidad de armas realmente impresionantes. Blade tiene una pis-



tola estándar en el comienzo, y también una escopeta de doble acción que es letal a corta distancia, pero que va perdiendo efectividad cuando nuestro objetivo se aleja. Va a haber otras armas en su arsenal, pero sin duda la más interesante es el Rifle Sniper.

Acerca de los powerups, va a haber una gran cantidad de powerups que te van a brindar vida, armadura, municiones y otras cosas que por el momento deseamos mantener en secreto. Queremos ofrecer algunas cosas que sabemos no pueden faltar en un buen arcade 3D, y por el otro lado, algunos nuevos ítems que serán todo un desafío para los jugadores, ya que habrá que descubrir cómo utilizarlos y para qué se pueden usar.

Sobre el resto de las armas, sinceramente por el momento no queremos dar a conocer más detalles, ya que creemos realmente que hay que dejar latente el elemento de la sorpresa en el momento que jueguen al Sin. Si les decimos todo, no va a haber nada nuevo o interesante para ver y explorar, así que es mejor guardar los puntos fuertes del juego para cuando la gente vea el Sin.

Nos han comentado (y hemos visto) que una de las armas es un Rifle Sniper. ¿Esto significa que va a haber ciertos elementos similares al MDK o el Goldeneye, de Nintendo 64?

Bueno, ejem, OK. Sí. Hemos jugado muchos partidos deatmatch últimamente y el Rifle Sniper es sin duda una de las armas más espectaculares para utilizar. Todo el mundo se vuelve loco cuando oyen el sonido del zoom del arma. La gente corre, se agacha, se esconde, huye y generalmente se vuelve loca cuando alguien está usando esa arma. Un tiro en la cabeza es suficiente para dejar un charco de materia gris en la pared. ¡Es grandioso!

El mercado de los juegos de acción/arcade está plagado con clones del Quake/DOOM, ¿nos podrían decir algunas razones por las cuales el Sin no debería entrar en esa categoría?

Sin **ES** un juego en primera persona, de eso no hay ninguna duda. Pero lo que hemos tratado de crear es el próximo escalón en juegos de acción. Juegos que tengan una trama intrincada, elementos de aventura, buenos acertijos, trampas y trucos, mejoras en la inteligencia artificial y muchas otras cosas que se nos vienen a la mente. Los juegos en general están dirigiéndose a una unión con otros elementos del juego. La Acción/Aventura es uno de los elementos que queremos incorporar en nuestros productos, además de una serie de opciones y caminos para hacer el programa más jugable. En general los juegos tienen que tener ciertos elementos si querés atraer la atención de todos los fans de los juegos de acción, pero también tenes que tomar riesgos y probar cosas nuevas para mejorar el género. Vamos a tratar de hacer lo mejor para ofrecer lo mejor de ambos mundos, y así poder darle a la gente algo nuevo para explorar.

En el aspecto Multiplayer, ¿Vamos a contar con mapas diseñados específicamente para deathmatch? ¿Soportarán Capture the Flag? ¿En qué se va a diferenciar Sin en lo que a Multiplayer respecta con el resto de los programas?

Sí, va a haber apróximadamente una docena de mapas deathmatch. Tenemos una gran cantidad de jugadores de deathmatch, que saben que el intrincado diseño de los mapas para un solo jugador no sea el más apropiado para un encuentro como el que queremos que suceda. Es por eso que se le ha dado la libertad a los creadores de los mapas para hacer los diseños más bizarros y locos en lo que a mapas deathmatch se refiere. También hemos diseñado algunos mapas para Capture the Flag, pero dependiendo del tiempo tal vez los incluyamos en el programa final. No estoy diciendo que no van a estar, pero en esto momento nuestra prioridad número 1 es finalizar el juego, y en eso nos estamos concentrando. Estoy seguro que más adelante, cuando el juego esté a la venta, habrá una importante cantidad de modificaciones disponibles.

A lo que me preguntabas por lo que fuera diferente, nosotros tenemos un estilo único para el diseño de los mapas deathmatch. Queremos que haya una cantidad importante de opciones disponibles y otras cosas realmente únicas de las cuales no podemos hablar por el momento. Pero les puedo asegurar que nuestros mapas deathmatch serán realmente increíbles.

¿Vamos a poder manejar vehículos en el juego?

Sí, va a haber una importante cantidad de vehículos, desde un helicóptero (donde van a poder manejar la torreta de la ametralladora) y un jeep, hasta una grúa. Vas a poder manejar estos vehículos en ciertos lugares del juego. Hasta vas a poder aplastar a la gente con estos vehículos. El engine del Quake no fue realmente diseñada para simulaciones de manejo, así que estamos haciendo lo mejor para que estas experiencias sean excitantes y divertidas.

¿Vamos a poder modificar el entorno?

Si querés decir destruir todo a nuestro antojo, sí y no. Vas a poder realizar ciertas acciones que van a dejar marcas en los escenarios, y vamos a crear ciertas áreas que van a poder ser destruídas completamente. Si a lo que te referís es si se van a poder hacer modificaciones externas al juego, seguro. Estamos abiertos con respecto a lo que hemos hecho, como lo hicimos y lo que la gente puede hacer para crear sus propios mundos.

Sabemos que el mundo del Sin va a tener algunos habitantes que no van a ser hostiles. ¿Cuál va a ser su función?

Los NPC (Non Player Characters o Personajes que el jugador no maneja) van a ser iguales que vos o yo. Van a ser gente inocente que esta trabajando en los entornos donde se desarrolla la acción. Queremos crear un mundo más rico con todos sus peligros y consecuencias, teniendo personajes inocentes rodeándote. Esta gente va a estar haciendo su trabajo, y si los interrumpís, pueden ayudarte o perjudicarte en tu progreso. Asustá a alguien y seguramente va a huir para tocar la alarma y alertar a los guardias. Se bueno con él, y tal vez te brinde información útil. De vos depende...

¿Van a incluír algún tipo de editor en el juego? Así los usuarios pueden crear sus propios niveles...

Sí, vamos a incluir un editor en el juego. De todas formas, en esto momento no está oficialmente soportado. Vas a poder realizar tus propios niveles, niveles deathmatch, archivos scripts, cualquer cosa. Queremos que nuestros fans y usuarios metan su nariz en el juego y exploren. Queremos que nos sorprendan con las cosas que van a crear, ¡y estamos seguros de que van a hacer un excelente trabajo!

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.

Die by the Sword


p.48





Hexen 2



Ultim@te Race Pro

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Compañía / Distribuidor: *Activision*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Placa de sonido, Dark Reign.*

Dark Reign Expansion
Rise of the Shadowhand



Esta es la primera expansión para este popular juego de estrategia en tiempo real íntegramente realizada por sus creadores originales

Rise of the Shadowhand introduce una nueva faceta al gigantesco conflicto entre las fuerzas del Imperio y los Guardias de la Libertad donde dos nuevas y poderosas armadas se enfrentarán para tratar de tomar el control de una tecnología recientemente descubierta.

Luego de que los Guardias de la Libertad lograran varias victorias importantes en los planetas Togran y Strata 7, las fuerzas del Imperio decidieron iniciar una vasta ofensiva en toda la galaxia, exterminando cada foco rebelde que pudieran encontrar a su paso.

Mientras tanto las fuerzas de los GDLL se estaban reagrupando en las cercanías de un planeta conocido como Electra IV, para comenzar a replegarse hasta Teron, su planeta de origen, donde ellos pensaban reunirse con sus compatriotas para preparar el ataque final contra sus enemigos.

Al comenzar su marcha hacia Teron, esta flota fue interceptada por varias patrullas del Imperio que lograron destruir a casi todo el grupo, sólo la nave insignia y unas pocas naves menores pudieron salir adelante, entonces su líder, decidió que sería necesario alterar su rumbo y dirigirse hacia territorios inexplorados para buscar algún refugio donde pudieran hacer sus reparaciones.

Días después, cuando se encontraban cerca de una de las regiones desconocidas, un objeto extraño fue detectado por la nave principal y su capitán dio la orden de investigar. Al aproximarse al objeto descubrieron que se trataba de un portal dimensional, entonces fueron sorprendidos por un destructor del Imperio que estaba registrando la zona.

Al ver que no podrían resistir por mucho tiempo, el capitán de la nave de los insignia de los Guardias ordenó entrar al portal y al hacerlo, accidentalmente chocó con uno de sus bordes, provocando que éste se destruyera junto con sus perseguidores, pero dejándolos a su vez en un mundo a miles de años luz de su hogar, un mundo regido por una de las más temibles facciones del Imperio conocida como Shadowhand.

Rise of the Shadowhand, está compuesto por 18 misiones para un solo jugador, más de una docena de nuevas unidades y estructuras, y una renovada serie de misiones para jugar en modo cooperativo ya sea por red o módem. Esta expansión también incluye una versión notablemente mejorada del editor de niveles que poseía el Dark Reign, con el que podremos crear misiones tanto para un jugador como para varios en cualquiera de sus modalidades (cooperativo y deathmatch).
También tendremos la posibilidad de deformar el terreno en que nos encontremos, con lo que podremos pavimentar rutas para que nuestras unidades tengan una mayor velocidad o crear pantanos y lodazales para enlentecer a nuestros enemigos.

El nivel de los gráficos de las nuevas unidades y escenarios en Rise of the Shadowhand es tan bueno como el que se podía ver en el Dark Reign, los sonidos aunque también son buenos, siguen siendo los mismos que en la versión anterior. La dificultad es un tanto más elevada pero igualmente bien balanceada.

En general, Rise of the Shadowhand es un muy buen complemento para un título de la calidad del Dark Reign, si ustedes son de los seguidores de este género, de seguro lo encontrarán muy entretenido.



Rise of the Shadowhand posee grandes mejoras que lo hacen impresindible para los fanaticos de Dark Reign.

Esta expansion posee una nueva version del editor de niveles que nos permite crear mapas para multiplayer Cooperativo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un interesante agregado para este conocido juego.
LO QUE SI: Gran diversidad de comandos. Buena interface. Muy buenos gráficos.
LO QUE NO: Los comandos avanzados a veces son poco claros. El manual no describe la totalidad de las nuevas unidades y es poco preciso.

80%

PROMEDIO
89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: EA / Microbyte
Internet: www.ea.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.

Warhammer: Dark Omen

En su tercer edición para PC, este conocido juego de estrategia vuelve totalmente renovado y con más fuerza que nunca

***H**ace ya algunos años, la aparición del primer título de la saga de los "Warhammer", conocido como Shadow of the Horned Rat, significó un gran avance para los juegos de estrategia en tiempo real por ser entre otras cosas el primer juego de este tipo en contar con un escenario hecho en 3D, Dark Omen, además de mantener algunas de las características que le dieron tanto éxito a sus predecesores, incorpora una serie de notables mejoras con respecto a su tecnología, que seguramente lo colocarán entre los títulos más buscados del momento.*

El juego

Una de las características más destacadas de Dark Omen, es que no es necesario construir instalaciones de ninguna clase ya sean para obtener recursos o producir unidades.

A diferencia de muchos otros, en este juego el éxito depende pura y exclusivamente de las tácticas que utilicemos para enfrentar al enemigo en cualquier situación, aquí no se trata de ver quién construye el mayor número de unidades o quién acumula más dinero, lo importante en este juego es saber usar la cabeza.

En Dark Omen vamos a tomar el papel del comandante Morgan Bernhardt, líder de un ejército mercenario conocido como "Grudgebringer", a quienes se les encomendó la difícil misión de terminar con la gran amenaza de los muertos vivientes.



Cada territorio tiene una ambientación espectacular y muy realista.

En el principio de la campaña, nuestra armada estará compuesta por un regimiento de caballería, uno de infantería, otro de tiradores con ballesta y finalmente una batería de cañones, pero a medida que vayamos avanzando en nuestro viaje hacia las tierras de la oscuridad, podremos visitar los pueblos y ciudades que encontremos en nuestro camino y en estos lugares tendremos la posibilidad de mejorar el equipamiento de nuestras fuerzas, así como también contratar refuerzos. Ocasionalmente podremos hablar con los gobernantes de otras regiones quienes nos ofrecerán algunas de sus tropas para acompañarnos en nuestra misión.



En cada batalla podemos incluir hasta un máximo de 10 regimientos para enfrentar al enemigp.

Un detalle que es muy importante tener en cuenta es que en este juego, TODOS los integrantes de nuestro ejército que sobrevivan a una batalla, pasarán de misión en misión junto con nuestro personaje y además sus habilidades personales se irán incrementando con el correr del tiempo o a medida que vayan eliminando a sus oponentes.

Al comenzar cada combate, podremos ver en el campo de batalla un área delimitada por banderas blancas que indicará la zona en la que podremos desplegar nuestras tropas, en este momento el juego estará en pausa, lo que nos dará el tiempo suficiente como para estudiar el terreno y dar órdenes a nuestras fuerzas en forma anticipada en el caso de que haya enemigos a la vista.

En cada batalla, podremos incluir hasta un máximo de 10 regimientos para enfrentar al enemigo, en caso de que dispongamos de más de 10 batallones, será necesario ver qué unidades trabajan mejor en conjunto para poder seleccionarlas cuidadosamente, ya que las tropas restantes quedarán en reserva y una vez que la acción comience no podrán ser incorporadas al terreno de juego. También existe una opción que selecciona y ubica en forma automática las unidades más adecuadas para el desarrollo de cada misión.

Por otra parte, el regimiento de caballería de los "Grudgebringer" siempre estará seleccionado y no podremos comenzar una misión sin ellos, en este grupo se encuentra nuestro protagonista y si es abatido durante una contienda, el juego se dará por terminado.

En algunas misiones específicas, algunos otros regimientos serán seleccionados automáticamente en conjunto con el de nuestro líder, esto generalmente ocurrirá en las misiones en las que tengamos que

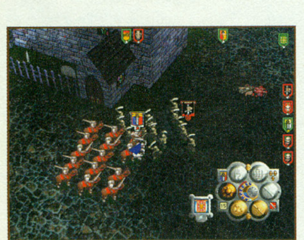


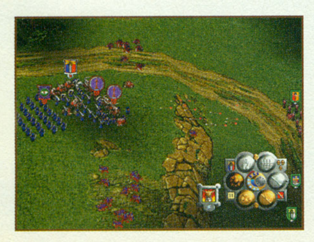
Existen tres tipos de razas dentro de las cuales se agrupan los regimientos presentes en el juego.

defender algún poblado o proteger a alguien más.

No sólo los hechiceros podrán hacer uso de la magia, hay una serie de objetos con poderes propios (éstos podrán ser recogidos durante ciertas misiones o comprados en ciudades y poblados), que permitirán que otras unidades puedan utilizar ataques mágicos o que incluso puedan mejorar algunas de sus habilidades, todos estos objetos pueden ser transferidos a cualquiera de nuestros regimientos después del combate, siempre que posean los requisitos mínimos para poder emplearlos. Sin ir más lejos, nuestro personaje comenzará el juego teniendo en su poder una espada capaz de lanzar bolas de fuego de vez en cuando.







Existen tres tipos de razas dentro de las cuales se agrupan todos los regimientos presentes en el juego (aliados, de piel verde y muertos vivientes). Cada una de estas unidades tiene ciertos atributos físicos y psicológicos que influirán en la forma en que éstos se comportarán durante los combates, estas características son fundamentalmente el miedo y el odio.

El miedo, hace mucho más vulnerable a los regimientos que lo padecen, generalmente provoca que huyan de la pelea y en caso de que decidan quedarse, sus ataques serán más débiles y menos efectivos.

En cambio, las tropas que sientan odio hacia un determinado enemigo, lo atacarán sin previo aviso y empleando una fuerza inusual.

Además de una buena estrategia, Dark Omen nos exigirá en todo momento tener un planteo tan cuidadoso como sea posible dentro del campo de batalla, ya que en este juego todos nuestros regimientos pueden ser seriamente afectados por cosas tales como por ejemplo: el fuego de nuestra artillería, nuestras propias flechas y los conjuros de nuestros magos, siempre y cuando se encuentren en el camino de estos ataques o cerca de sus blancos.

Dark Omen cuenta con una muy buena cantidad y variedad de misiones en su modalidad de campaña (un solo jugador), y un soporte muy completo para varios participantes con opciones para por red o por módem ya sea entre dos máquinas o través de internet con una capacidad máxima de hasta 8 jugadores.

La interface

Dark Omen tiene una interface completamente simple y de fácil acostumbramiento para cualquier usuario, todo lo referente al juego se controla con el mouse, y sólo algunas pocas opciones con las que se regula el detalle gráfico y el volumen del sonido están asignadas al teclado.

Los gráficos y el sonido

Gráficamente, Dark Omen tiene un nivel muy elevado y una calidad estupenda, además hay una amplia variedad de opciones con soporte para placas aceleradoras 3D, con las cuales los resultados que logra son realmente impresionantes.

El sonido en general es muy bueno, los efectos y la música acompañan muy bien cada situación a lo largo del juego, la única excepción es la música de las secuencias animadas que rápidamente se torna repetitiva.



En Dark Omen no solo los hechiceros pueden hacer uso de la magia, existen objetos con poderes que pueden utilizar todos.

En resumen

Warhammer: Dark Omen es sin duda una grandiosa producción plagada de espectaculares detalles y efectos, muy recomendable para todos los fanáticos de la estrategia en tiempo real.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El tercer título de una apasionante saga.
LO QUE SI: Sensacionales gráficos. Muy buenos efectos. Estilo de juego muy interesante.
LO QUE NO: No tiene opciones para ver los diálogos en modo texto.

89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Take 2 Interactive*
Internet: *www.take2games.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95.*



The Reap

Un espectacular y clásico arcade de naves de última tecnología con un estilo incomparable

Ideas muy simples, muchas veces dan por resultado juegos excelentes. Este es el caso de The Reap que en pocas palabras podríamos describirlo como un clásico arcade de disparos con vista isométrica... ¿Qué tiene de bueno entonces? Hay decenas de juegos con estas características disponibles para PC, pero ninguno alcanza la calidad visual, la adicción y los efectos especiales desarrollados para The Reap.

El diseño de los elementos del juego en general es muy original, y algunas de las unidades que encontraremos, así como los enemigos finales de los niveles son sorprendentes.

Los gráficos tienen varios efectos de iluminación y transparencias que crean un entorno único hasta el momento.

La historia del juego nos cuenta que la raza humana había sido creada milenios atrás por seres de otro planeta, como experimento de pruebas.

Hoy, se han dado cuenta de que las cosas no han salido como ellos querían y decidieron sentenciar a muerte a toda la humanidad.

El objetivo del juego es, a bordo de una sofisticada nave con tecnología alienígena, destruir toda forma de vida existente.

Eso incluye las naves que la fuerza aérea ha enviado en su desesperado intento de resistencia, los micros escolares repletos de peligrosos niños, o simplemente a los animales que se encuentran alimentándose, completamente ajenos al conflicto.

El puntaje obtenido será equivalente a la cantidad de personas masacradas (los pedazos de restos humanos que vuelan por los aires durante las explosiones se cuentan como uno solo).



Los efectos especiales gráficos de este juego son realmente asombrosos.

Un detalle curioso es como nuestro alien identifica a las diferentes personas que encontraremos en nuestra misión, por ejemplo entre un grupo de soldados es posible que a alguno en particular lo llame por su nombre o por su rango lo cual provoca de alguna manera que nos ensañemos con ese.

Como podrán preveer, el juego contiene algunos elementos morbosos, que si bien a la mayoría de los jugadores no nos molesta, siempre es bueno avisar...

Los controles son muy simples, podemos movernos en las cuatro direcciones básicas, disparar y cambiar el arma, también es posible utilizar un joystick que tenga al menos dos botones.

A medida que vayamos avanzando podremos recoger variedad de power up, que mejorarán sin duda nuestra artillería.

Los efectos de sonido están muy bien logrados y la banda de sonido seleccionada no podía ser mejor.



Los enemigos finales de los niveles, además de ser muy originales, ofrecen un excelente desafío.

En cuanto a la dificultad de los niveles, podemos afirmar que es algo elevada, o al menos lo bastante como para acusar a los creadores de no haber prestado demasiado atención a esto punto, ya que los ataques de las unidades enemigas son masivos y abundantes.

Por suerte dichas naves recorren un camino predeterminado sin ninguna clase de inteligencia artificial, lo que hace que mediante la experiencia vayamos superando los obstáculos.

A pesar de este último detalle, se trata de un juego muy divertido, con sorprendentes gráficos, efectos sonoros y una alta dosis de adicción.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade simple de jugar, al estilo de los clásicos pero con tecnología moderna.

LO QUE SI: Gráficos. Sonido. Idea. Banda de sonido. Enemigos finales. Efectos visuales.

LO QUE NO: Dificultad. Inteligencia de los enemigos. ¿Morbosidad?

83%

PC-CDROM
PENTIUM™
WINDOWS™95

Sólo los mejores pueden superarse a sí mismos.

"Flying Corps es un fuera de serie"
PC Gamer [90%]

"El simulador aéreo definitivo sobre la Primera Guerra Mundial"
PC Games [A]

"El nuevo Rey de los simuladores Aéreos de la Primera Guerra Mundial"
Computer Gaming World [4/5]

"Flying Corps es sencillamente Impresionante"
Computer Game Entertainment [98%]



Flying Corps Gold
Ya a la venta por sólo
$ 30

EN GRANDES SUPERMERCADOS, CADENAS DE INFORMÁTICA, O EN EL LOCAL DE COMPUTACIÓN DE TU BARRIO



El Mejor Simulador de vuelo sobre la 1ª Guerra Mundial.

Ideal para iniciarse en los simuladores de vuelo. Un reto para los expertos.

• Soporte opcional para **tarjetas 3D** • Crea tus propias Campañas con el **Editor de Misiones** • Modo Multijugador con hasta **8 pilotos simultáneos** en Combate a muerte o Por equipos, con conexión en **Red**, **Internet**, **Módem** o **cable Serie** • Posibilidad de pilotar el **Fokker D-VII** • Sistema de vistas ampliado con el nuevo modelo de **visión periférica** • Nuevas texturas del terreno con imágenes súper–realistas de **ciudades** y **pueblos** • Nuevas opciones de simulación: arma encasquillada, pesado de cola, modelo de complejidad IA, endurecimiento de palanca y colisión en el aire. **Y todo ello a un precio de auténtico lujo.**



Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 3711316







Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 3711316

Novedades

el mejor software ori

PCFútbol 5.0

■ **Nueva base de datos** con el torneo Apertura'97, presentada en una estructura profesional, más útil y más completa.

■ **Nuevos Mánager y Pro-mánager**; permiten controlar toda la gestión del club: pases, empleados, seguros, ampliación del estadio, entrenamientos...

■ **Simulador 3D** con cámara móvil y miles de animaciones nuevas.

■ Torneos Apertura y Clausura, Copa Libertadores, Copa Intercontinental y el Desafío América-Europa.

■ Narración y comentarios de Marcelo Araújo.



base de datos del fútbol argentino



desafío América-Europa



simulador 3D





POR SOLO **$ 30**

PCFútbol 5.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia.



■ **Información:** el anuario más completo, la base de datos que utilizan los profesionales y el seguimiento personalizado. Además, los goles de la liga en vídeo digital.

■ **Mánager y ProMánager®**: nuevo menú principal, sistema de compraventa más intuitivo, sistema de información personalizado (S.I.P.) para mejorar la gestión del club...

■ **Simulador**: Nuevo engine 3D con jugadores poligonales, recreación de los 20 estadios de Primera División con los cánticos propios de cada afición, climatología...



ProManager®



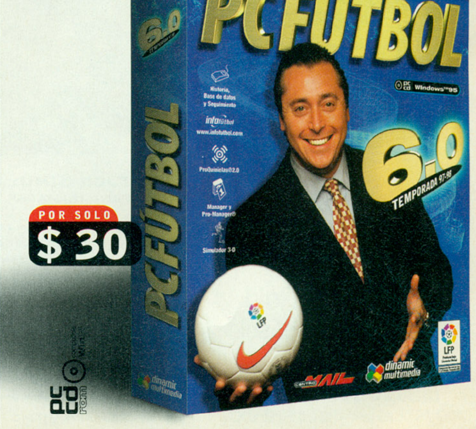
todas las competiciones



nuevo simulador 3D







POR SOLO **$ 30**

PCFútbol 6.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.

dinamic'98

ginal al mejor precio

dinamic multimedia

www.dinamic.com

Hollywood Monsters

■ La aventura gráfica más espectacular creada en España.
■ Hollywood Monsters rememora el ambiente de los años cincuenta con un estilo de dibujos animados desarrollados en SVGA para conseguir la mejor calidad gráfica.
■ Un alucinante viaje en 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia.
■ Más de 100 pantallas y 50 personajes envueltos en una misteriosa trama en la que deberás resolver la enigmática desaparición de Frankie.
■ Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.
■ Más de dos horas de locuciones digitales, totalmente en castellano.

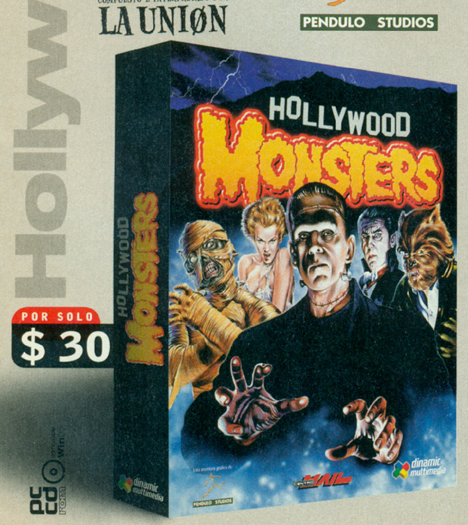

5 escenarios diferentes


100 pantallas y 50 personajes


2 horas de locuciones digitales

"ENIGMAS"
TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN


PENDULO STUDIOS

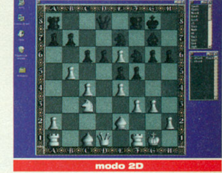


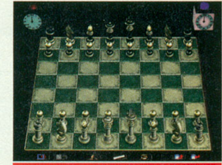
POR SOLO
$ 30

PC CD ROM

Combat Chess

■ **Combat Chess** es el programa de ajedrez más completo con niveles de aprendiz a maestro y con vistas en 2D, 3D y combate.
■ Establece nuevas fronteras de estilo y apariencia en el ajedrez. Inspirado en un mundo fantástico, el programa cuenta con un engine profesional multitarea de 32 bits diseñado por el mejor programador de ajedrez del mundo.
■ Combat Chess es un reto para cualquier aspirante a campeón y sus asombrosas cualidades visuales hacen que se diferencie radicalmente del resto.
■ En el modo combate encontrarás secuencias animadas en cada turno, combinaciones de movimiento y lucha desde cualquier vista posible.
■ Cada pieza tiene una personalidad propia que, en grupo, dan a cada bando características buenas o malas. Es más que ajedrez, es una lucha a vida o muerte de la que no escaparás y en la que desearás desesperadamente la victoria.


modo 2D


modo 3D


modo combate





POR SOLO
$ 30

PC CD ROM

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Activision*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, 45mb en el disco rígido, Hexen II.*



Hexen II: Portal of Praevus

Finalmente, Activision nos presenta la primer expansión original para este sensacional juego

Por Santiago Videla

A diferencia de otros juegos de similares características, Hexen II no contaba con agregados significativos hasta la aparición de Portal of Praevus, cosa que seguramente muchos estaban esperando.

Esta expansión nos trae toda una nueva aventura que comienza a desarrollarse a partir del espectacular desenlace de Hexen II, donde nos tocó enfrentarnos al poderoso líder de las fuerzas de la obscuridad, conocido con el nombre de Eidolon.

Según cuenta la historia, después de la gran batalla en la guarida de Eidolon, en la que cuatro héroes terminaron con su vida, una nueva expedición se introdujo en lo que quedó de su fortaleza para eliminar al resto de sus seguidores.

Después de interrogar a los prisioneros, los héroes descubrieron que en las desoladas tierras del norte, un diabólico hechicero experto en magia negra, llamado Praevus, estaba tomando el control de las fuerzas que anteriormente sirvieron a Eidolon, para que éstas protegieran su santuario mientras él se ocupaba de terminar su más grande proyecto.

Praevus tenía prisionera el alma de Eidolon a la cual tiene planeado transferir a su cuerpo junto con las almas de otros dos demonios, una vez completo el hechizo no existiría fuerza capaz de detenerlo.

En Portal of Praevus, podremos tomar el papel de los cuatro héroes que estaban disponibles en el Hexen II a los que se suma un nuevo personaje, la Princesa de las Tinieblas, quien estaba destinada a ser la comandante de los ejércitos del desaparecido Eidolon y ahora busca desesperadamente a Praevus para evitar que se apodere del alma de su amo.

Esta nueva criatura, además de contar con sus propias y nuevas armas, tendrá una ventaja con respecto a los cuatro héroes, a medida que ella vaya ganando experiencia, le será posible utilizar sus alas, con lo que podrá saltar grandes distancias o descender suavemente desde cualquier altura.

Portal of Praevus incluye también una serie de nuevos objetos y nuevos enemigos que se agregan a los que ya conocíamos.

La inteligencia artificial de los enemigos (tanto los nuevos como los viejos), ha sido mejorada, puede notarse a simple vista que sus reacciones son más rápidas, agresivas y muchos de ellos son particularmente hábiles para evitar nuestros ataques a distancia.



En ciertos niveles deberemos combatir a los temibles Golems de Piedra, enemigos realmente resistentes a nuestros ataques.

Con respecto a los gráficos, Portal of Praevus mantiene la calidad a la que Hexen II ya nos había acostumbrado, sin embargo los niveles tienen una estructura bastante más detallada al igual que las texturas, cuya calidad también es bastante superior.

El juego también tiene soporte para placas aceleradoras 3D con las cuales los resultados son sencillamente impresionantes.

Sin duda, Portal of Praevus es un excelente agregado que seguramente será muy bien recibido por todos aquellos fanáticos del Hexen II.



El juego soporta placas aceleradoras 3D con las cuales los resultados son sencillamente sorprendentes.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La primer expansión original para el título.
LO QUE SI: Excelentes gráficos. Muy buen diseño de los niveles.
LO QUE NO: Sólo tiene un personaje nuevo. El modo multiplayer es poco atractivo comparado con el de otros juegos similares.

84%

Ultim@te Race Pro



Kalisto incursiona en el género automovilístico de PC con un arcade por momentos asombroso

Por Sebastián Di Nardo

Desde hace ya un tiempo Microprose, distribuidora de Kalisto en esta ocasión, venía anunciando su nuevo producto, Ultim@te Race Pro. Durante un tiempo lo único que podíamos ver era una demo que sólo nos permitía correr cuatro vueltas en uno de los circuitos. Poco, pero suficiente para dejarnos la boca con un gustito a compra.

Ya está entre nosotros la versión final de un producto que intenta ser una fuerte competencia para Electronic Arts y su ya conocido Need For Speed. Una tarea realmente difícil teniendo en cuenta la enorme experiencia que éste último posee en el género.

Ultim@te Race Pro soporta el chip 3Dfx, pero de cualquier manera en el modo software funciona con una velocidad aceptable.

Básicamente es un arcade de carreras, en el que podemos hacer uso de un total de 16 pistas en el modo para un jugador, que en realidad son 4 diferenciadas por las condiciones climáticas (día, noche, lluvioso y tormentoso) y cambio de la dirección en que se circula por la pista.

El aspecto que lo desprende del resto es la excelente calidad visual. Los circuitos han sido confeccionados con un cuidado extremo. Carreras en desiertos, rutas alejadas, ruidosas ciudades y calles de tierra. Los detalles son realmente asombrosos. En uno de los circuitos, por ejemplo, cruzamos una zona cubierta por árboles donde la luz pasa levemente a través de las hojas proyectando sobre el asfalto una sombra perfecta. A la izquierda podemos ver una cascada, el agua desbordando sobre nuestro camino, y las marcas que dejan las gomas al pasar por el agua.



Los efectos de luces y velocidad que posee el juego son excelentes.

La visibilidad que tenemos es mucho mayor que la de cualquier otro arcade de carreras. De esta manera tenemos más tiempo para reaccionar ante los obstáculos que nos presenta cada circuito.

Pero quizás lo más interesante es que el clima va cambiando a medida que transcurre el tiempo. En el caso de una carrera durante el día, en mitad de la tercer vuelta comienza a atardecer y ante nuestra mirada atónita el cielo se torna rojizo y las luces del auto se encienden. Si corremos en Rainy (lluvioso), del cielo encapotado caen unas gotas al principio imperceptibles y lentamente la lluvia comienza a envolvernos. Lástima que las gotas de lluvia no puedan apreciarse golpeando contra nuestro parabrisas como en NFSII SE.

Otro de los elementos que hacen de URP un buen arcade es la sensación física en cuanto a conducción se refiere. Por ejemplo, cuando tomamos una curva a gran velocidad nuestro radio de giro se ve muy limitado, y en caso de que se nos ocurra tocar el freno de mano el auto derrapará como cualquier vehículo real lo haría, para terminar golpeando contra algo, haciendo un trompo o volcando. En el caso de lluvia o tormenta es cuando realmente se ve la pericia de un buen conductor. La conducción se hace muy difícil, y mantener el auto en línea recta parece imposible.

En el modo multiplayer debemos destruir a los demás participantes y manternernos a salvo hasta el final. En otras palabras, es una especie de Destruction Derby. También hay un modo cooperativo y uno Rabbit (conejo) que es como la "mancha".

Sin duda es un arcade fabuloso. Pero no todo son rosas. URP tiene algunos puntos oscuros. Uno de ellos es el sonido. Es un poco pobre y es una pena que un factor tan importante no haya sido mejorado. El de las colisiones no está muy elaborado. Cuando volcamos, por ejemplo, el sonido casi no se oye, y no parece que estuviéramos en el interior del auto, lo que le resta realismo.



Notese la inspiracion en el Daytona USA de Sega, sobre todo en la ambientacion, aunque URP es superior en todo sentido.

Otros problemas son que al chocar el auto no se abolla y el juego no soporta Voodoo 2. Ambos problemas se solucionan con los respectivos patches disponibles en Internet. La variedad de pistas también es un factor que juega en contra. Contamos con cuatro pistas reales y sólo una para multiplayer. Los autos son todos iguales en su forma salvo la pintura, por lo que después de un tiempo se torna repetitivo.

De todas maneras Ultim@te Race Pro es un excelente arcade de carreras, y en mi opinión personal ninguno de estos errores lo descalifica. Pero como sobre gustos no hay nada escrito, el resto depende de ustedes.

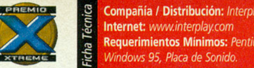
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de carrera imperdible. La primera incursión de Kalisto en el género, con resultados asombrosos.

LO QUE SI: Los efectos visuales y una calidad gráfica increíble. Excelente sensación física en la conducción.

LO QUE NO: Pobres efectos de sonido. Pocos autos y pistas. No soporta Voodoo 2.

80%



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Interplay / Edusoft*
Internet: *www.interplay.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, Placa de Sonido.*



Die by the Sword

El combate con espadas nunca fue tan bien simulado



Para vencer a los enemigos en la arena, no sólo deberás moverte con velocidad...sino que necesitarás aprender todos los secretos de la lucha con espadas.

Cuando un juego crea demasiadas expectativas, corre el riesgo de finalmente no conformar a todos los jugadores que han estado esperando con ansias su lanzamiento. Habíamos oído hablar de este título en el último E3, vimos algunas sorprendentes imágenes en movimiento, y hasta inclusive jugamos una versión demo que nos permitía jugar en el modo de torneo.

Interplay, inaugurando su nueva división Trantrum nos ofrece este nuevo juego, que como pronto verán, se trata de una de las mejores producciones realizadas para PC.

La historia

El juego narra las aventuras de Enric, el guerrero, quien para rescatar a su amada ladronzuela Maya, deberá internarse en las oscuras mazmorras de Rastergar, también conocido como el brujo de la oscuridad.

El juego en la introducción nos muestra como un grupo de Kobolds (pequeñas bestias muy astutas con el aspecto de ratas) engañan al protagonista y secuestran a la ladronzuela.

A partir de ese momento tomamos control del personaje, quien no cesa de maldecir a los secuestradores y hará lo imposible por rescatar a su amada, sin importarle las cabezas (y demás partes de la anatomía de los monstruos) que rueden ante su espada.

El juego

Desde el menú principal podemos acceder a los diferentes modos de juego que nos ofrece Die by the Sword.

Es muy recomendado, además de divertido, realizar el entrenamiento. Al comenzar nos encontraremos en un cuarto, y paso a paso, la voz de nuestro mentor nos irá guiando por la senda del guerrero. Después de este proceso, habremos aprendido todas las posibilidades con las que cuenta Enric, que serán indispensables para realizar con éxito el modo Gesta.

Luego del entrenamiento, podemos elegir comenzar la búsqueda, practicar el combate con un enemigo determinado o acceder al modo de torneo.

Die by the Sword ofrece un excelente desafío, y gran cantidad de horas de juego, ya que luego de que hayamos terminado el modo Gesta, habremos adquirido la experiencia necesaria para comenzar a probar destreza en el modo Multiplayer.

Los enemigos

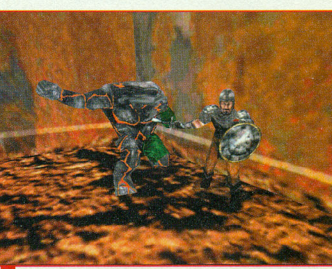
Existen variedad de enemigos, con diferentes características, todos ellos inspirados en los seres que frecuentemente observamos en los productos del género de fantasía.

Es excelente el nivel de inteligencia artificial con que reaccionan, cada criatura tiene su estilo y táctica de ataque.

Por ejemplo los Kobolds, son bastante cobardes y prefieren atacar en grupos o preparar emboscadas. Es posible que si uno de ellos llama nuestra atención, sus compañeros estén agazapados en la oscuridad para darte un ataque sorpresa. Es muy común que huyan, si se sienten amenazados, pero ni se te ocurra darle la espalda un segundo porque te ensartarán una lanza.

Los Orcos, pelean como tales con ataques pesados y mortíferos, si bien son algo lentos en moverse saben dar buena batalla. Otros enemigos como los trogloditas, sacan provecho de sus habilidades acuáticas.

También encontraremos en nuestro trayecto, Guerreros esqueletos, Enanos



Los Magmar son algo lentos, pero sus cuerpos son prácticamente de roca sólida.



En esta foto vemos a nuestro guerrero castigando a un pobre Kobolds. ¡Se lo merece!



No siempre será necesario eliminar a nuestros enemigos... A veces podemos aprovecharlos para que luchen contra las especies enemigas.

oscuros, Ogros, Magmar (guerreros de roca sólida), etc.

Algo muy interesante, es sacar provecho del medio, por ejemplo es posible acabar con un grupo de orcos conduciéndolos a una trampa, o provocar un combate con algun enemigo de otra especie como los troglodítas (tal cual se sugiere en el video de introducción del nivel donde aparecen los trogloditas)

Es interesante mencionar, que los jugadores de RPG podrán por primera vez ver luchar a esos monstruos tan habituales en cientos de juegos de rol en un entorno 3D y con movimientos y caracteristicas que le pertenecen a cada raza.

La interface

El Vsim engine, diseñado y utilizado por primera vez en este programa, presenta tal vez el mejor sistema de lucha cuerpo a cuerpo visto a la actualidad. El único inconveniente es que acostumbrarse al mismo requiere tiempo y paciencia.

Existen varias formas de configurar el control, en la que se incluyen teclado, mouse y joystick. Si bien mediante un joystick es posible comenzar a jugar instantáneamente, sencilla y cómodamente para cualquier jugador, se sacrifica demasiado el control que tenemos sobre la espada, sin alcanzar jamas la precisión y libertad que se obtiene con el mouse.

Con este control, tenemos la libertad de mover la espada en todas las direcciones, mientras que el engine se encargará de renderizar en tiempo real nuestros movimientos.

Cada vez que hagamos impacto en el cuerpo de un enemigo, podemos obtener diferentes resultados como el de abrirle una herida (y a partir de ese momento la criatura estará propensa a ser eliminada si volvemos a impactar en la misma zona) o mutilar algunas de sus extremidades.

En este último caso, la criatura reaccionará según su condición, si le falta una pierna se moverá a los saltos, o si le falta un brazo sus ataques serán más limitados. Nuestro personaje está condicionado por las mismas reglas, pero si encuentra algún alimento podrá reponerse total o parcialmente.

Además teniendo en cuenta lo que hemos hablado de las heridas, el control mediante el mouse nos permite apuntar directamente a los puntos débiles de nuestros adversarios.



Si caes a las profundidades del lago, solo contarás con unos pocos segundos para volver a las plataformas o morirás irremediablemente.

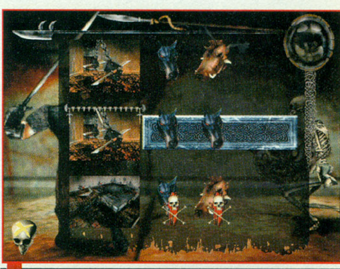
Los gráficos y el sonido

Die by the Sword cumple ampliamente todos los requisitos para competir tecnológicamente con los juegos de última tecnología y corre muy bien hasta en equipos algo antiguos.

Aunque es posible usarlo sin aceleración 3D, lo visual mejora radicalmente con el uso de algunas de estas placas tan comunes en la actualidad.

Las texturas utilizadas para colorear a los polígonos son de muy buena calidad, y los efectos de iluminación y sombreado hacen que el juego sea visualmente atractivo.

Los efectos de sonido y la música consiguen una muy buena ambientación, como única queja podemos decir que las voces de la versión española son algo irritantes.



El modo de Torneo es una opción muy interesante, sobre todo si lo que se pretende es mejorar la técnica de lucha.

En resumen

Die by the Sword, es una de las mejores opciones de compra de la actualidad, verdaderamente no tiene desperdicios. Cuenta con cinco niveles de dificultad y resulta muy interesante jugarlo en todos sus aspectos.

Como contras podemos decir que requiere tiempo y experiencia para sacar provecho del control mediante mouse y que las voces en castellano son descordinadas e irritantes.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

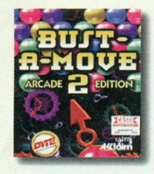
QUE TIENE: Un juego en tercera persona, con entorno fantástico y un excelente sistema de lucha.

LO QUE SI: Gráficos. Sonido. Inteligencia artificial de los enemigos. Modos de juego. Modo Multiplayer.

LO QUE NO: Dificultad en los controles. Voces en castellano.

94%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Acclaim / Microbyte
Internet: www.acclaimnation.com
Requerimientos Mínimos: 486 DX2 66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, MS-DOS 5.0 o posterior, 20 MB en el disco rígido, Tarjeta de sonido.



Bust-A-Move 2

Un juego muy divertido en el que tendremos que unir y reventar burbujas, mientras el tiempo se nos evapora

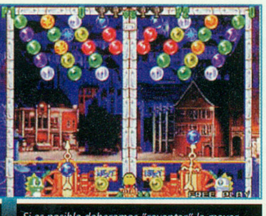
***B**ust-A-Move 2 no es un juego difícil de entender, por el contrario, es muy fácil. Sólo manejamos los cursores para mover hacia cual dirección queremos lanzar la burbuja y con la barra espaciadora las disparamos, pero esto puede tornarse un poco complicado, mucho más aún cuando juguemos contra otra persona, ya que deberemos ser mucho más rápidos. Como podemos ver no tenemos la necesidad de aprender una pila de teclas o leer un complejo manual de instrucciones para poder divertirnos y pasarla bien durante un buen rato.*

El juego

El objetivo del juego, como ya sabemos, es reventar burbujas de un mismo color, lo que se logra al unir tres o más burbujas de idéntico color. El nivel se termina cuando haya tantas burbujas que lleguen abajo en donde se encuentra el personaje que manejamos (cuyo caso será Game Over), o cuando eliminemos todas las existentes.

Si seleccionamos las opciones de juego Bust-A-Move 2 o 2x luego podremos seleccionar entre Puzzle, Contra la computadora o Dos jugadores.

En el modo Puzzle, hay que ir recorriendo letras del abecedario y a medida que vayamos avanzando, los niveles serán cada vez más difíciles. Cada letra contiene cinco pantallas y luego de que con paciencia las hallamos completado, pasaremos a la siguiente letra, la que podremos elegir entre dos diferentes.



Si es posible deberemos "reventar" la mayor cantidad de burbujas de forma simultanea.

A veces, en determinadas pantallas nos aparecerán una serie de burbujas las cuales no son convenientes desperdiciarlas. Por ejemplo encontraremos: La Burbuja Estrella: la burbuja que disparemos y que chocará a La Burbuja Estrella, hará que estallen todas las demás burbujas del mismo color; La Burbuja Metálica: esta burbuja destruye a todas las burbujas que encuentre en su camino, La Burbuja Jama: para poder hacer que caiga, habrá que reventar todas las burbujas a su alrededor, Bloque Jama: este bloque nunca desaparece, y no podemos hacer que caiga, sólo deberemos preocuparnos por que desaparezcan las burbujas, ya que se adhieren.

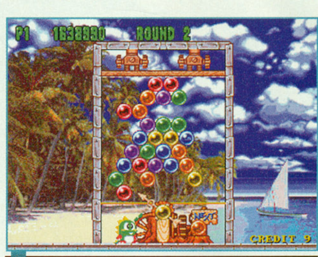
En la modalidad contra la máquina y contra otro jugador, el sistema es el mismo,



Para vencer en multiplayer, será necesario ser más rápidos que nuestro adversario.

tendremos que apurarnos a reventar burbujas lo más rápido que nos sea posible, ya que las que eliminamos y las que estén unidas a éstas, pasarán a ser "caer" en la pantalla del enemigo, complicándole la situación. Contra la máquina deberemos enfrentarnos a diferentes adversarios uno tras otro, y si perdemos con alguno estaremos librados a la suerte de los créditos que tengamos restantes en nuestro contador. Tanto en el modo Versus, contra humanos, o la computadora, tendremos que poseer algo de práctica, ser realmente habilidosos y tener reflejos y rapidez mental, para poder derrotar a un enemigo entrenado. Además el juego nos ofrece la opción de poder jugarlo en red o vía módem.

Si pensamos que ya es hora de crear nuestros propios escenarios con la modalidad



Bust a Move 2 es un juego donde prima la velocidad de reflejos.

Edition, podremos crear nuestras propias pantallas, y luego jugarlas o dárselas a nuestros amigos para que las jueguen.

En cuanto a los gráficos, no son nada del otro mundo, pero sí son muy coloridos y los escenarios de fondo son amenos y agradables a la vista, en una palabra cumplen su función a la perfección. La música siendo sencilla es muy divertida y los efectos de las burbujas al ser disparadas y al reventar, así como los gritos del personaje son agradables y cómicos.

En resumen

Si queremos divertirnos por un buen rato, tanto solos o con amigos, este es una muy buena opción. Este juego es uno de los que demuestran que no es necesario ser una maravilla tecnológicamente para ser entretenido y adictivo. Cada vez que perdamos, querremos jugar un partido más... y luego... otro más. Bust-A-Move 2, con su sencillez logra que le dediquemos mucho tiempo, en el cual sin darnos cuenta, estaremos ejercitando nuestra habilidad mental, espacial y reflejos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego que siendo muy sencillo en concepto, es también muy adictivo.
LO QUE SI: Poder crear nuestros escenarios. Variedad de modalidades.
LO QUE NO: La inteligencia artificial.

81%


Motorhead
9 02311 09-98
PRJ. 9601-B01.07980239
HIGH VELOCITY ENTERTAINMENT
Cylinder Volume cm 2980
Max. effect kW 160(2190) 6500RPM
Motorhead está dotado de una vertiginosa velocidad y de un manejo absoluto del vehículo, llevando a tu computadora hasta el límite.
Demuestra la potencia de tu coche a través de Europa y de USA en lugares tan dispares como minas abandonadas o desoladas autopistas urbanas. Descubre nuevos coches y pistas a medida que te adelantas en cada una de las divisiones para llegar a ser el campeón de la Transatlantic Speed League.
Servicio de Atención al Usuario:
Te: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires
Te: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar
Gremlin Interactive
Digital Illusions
© 1998 Gremlin Interactive Limited. Todos los derechos reservados. © 1998 Digital Illusions CE AB licenciado exclusivamente a Gremlin Interactive Ltd.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Gremlin Graphics / Microbyte*
Internet: *www.gremlin.co.uk*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows95, Tarjeta de sonido.*



Actua Golf 2

Gremlin Interactive nos presenta lo más avanzado y completo en simuladores de golf

Por Santiago Videla

***H**asta el día de hoy, las diferencias que podían verse entre los distintos títulos de este tipo eran prácticamente inexistentes, lo único que solía variar de vez en cuando eran unos pocos escenarios y alguna que otra cosa referente a los comandos y nadie estaba demasiado interesado en agregar detalles o incluir efectos visuales importantes debido a que un juego de golf parecía no necesitarlos, éstas son algunas de las principales razones por las que Actua Golf 2 representará para muchos fanáticos de este deporte, un verdadero avance con respecto a otros juegos de su mismas características.*

Actua Golf 2 es el primer simulador de golf que cuenta con soporte para placas aceleradoras 3D y el nivel de realismo que alcanzan sus gráficos utilizando este tipo de hardware es realmente sorprendente, de todas formas, la calidad de sus gráficos sin el uso de aceleración por hardware es igualmente muy buena.

La ambientación de cada escenario es excelente, cada terreno es una reproducción idéntica de algunos de los circuitos profesionales más reconocidos del mundo.

El "engine" de este juego es completamente 3D, lo que nos da la posibilidad de observar la acción desde diversos ángulos o incluso de controlar las cámaras en forma manual. También tendremos una opción, la cual figura con el nombre "Fly by hole" (sobrevolar el hoyo), donde la cámara, automáticamente hará un recorrido por todo el terreno del hoyo en el que nos encontremos y al mismo tiempo escucharemos la voz de un comentarista que nos informará sobre las condiciones del suelo, el clima y la dificultad de cada área.



El engine del juego, completamente renovado aprovecha de manera sorprendente las placas aceleradoras 3D.

La dificultad, ha sido cuidadosamente balanceada para lograr que el juego sea accesible tanto para los aficionados como para los más experimentados, además cuenta con una amplia gama de opciones de ayuda y handicap que permitirán graduar el nivel de cada jugador de forma tal que expertos y principiantes puedan competir en igualdad de condiciones ya sea en una misma máquina o a través de una red o módem.

Los comandos de Actua Golf 2, pese a ser muy variados, son bastante simples y cómodos gracias a su semejanza con los de muchos otros juegos del mismo estilo. Algunos de estos comandos nos ofrecerán la posibilidad de funcionar en forma automática ya que únicamente los jugadores más avanzados podrán obtener buenos resultados en los torneos controlando todo en forma manual.

La configuracion de Actua Golf 2, permite colocar dos camaras diferentes para poder tener un mejor sentido de la ubicacion dentro del green.

No todos los torneos estarán disponibles desde un principio, para poder acceder a las competencias del circuito profesional, primero será necesario conseguir buenos resultados en los torneos amateur, los resultados de nuestro desempeño en cada juego, figurarán en la hoja de registro de nuestro jugador, de manera tal que a medida de que nuestra experiencia vaya aumentando, iremos recibiendo invitaciones para participar en torneos de mayor categoría.

En pocas palabras, para todo aquel que esté buscando una simulación de golf con un elevado nivel de realismo, mucha jugabilidad y gráficos deslumbrantes, Actua Golf 2 es hasta el momento la mejor alternativa que podrán encontrar en el mercado, un título al que realmente vale la pena prestarle atención.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Uno de los simuladores de golf más completos.
LO QUE SI: Gráficos espectaculares. Movimientos muy fluidos y precisos. Mucha jugabilidad.
LO QUE NO: Sus requerimientos de hardware para funcionar al 100% son un tanto elevados.

85%

Las mejores aventuras de Hugo™

HUGO, el pequeño duende de la TV debe enfrentarse a muchas pruebas peligrosas para liberar a su esposa, HUGOLINA, y a sus tres hijos de la bruja SCYLLA.



Los juegos de la caja incluyen: HUGO como buzo, HUGO en la cueva de hielo, HUGO en skate y HUGO como leñador.









Con los mas divertidos escenarios



HUGO en moto



HUGO en globo



HUGO en snowboard



HUGO en la caverna







El Sistema Solar

Un programa para poder conocer los secretos de los planetas y satélites que nos rodean

***B**iblioteca Digital es una colección, destinada a toda clase de público, compuesta por varios programas que tratan diferentes temas con sus conceptos básicos, entre los cuales podemos encontrar los siguientes: Plantas, Peces, Aves, Minerales y El Cuerpo Humano, entre otros más, todos siempre compuestos por variedad de imágenes, animaciones y una buena información. Además los aprenderemos a usar muy sencillamente, ya que no son para nada complicados.*

En este caso, Sistema Solar, nos ofrece acerca de mil imágenes, con detalles ocultos de los planetas, satélites, el movimiento de la Luna alrededor de La Tierra, los eclipses y las Leyes de Kepler, entre otras muchas cosas.

En el comienzo podremos elegir entre dos secciones, que son El Sistema Solar y Album de Imágenes.

Al elegir la primera, la información se encuentra desarrollada sobre tres áreas fundamentales:

La primera es El Sol, esta área luego se subdivide en Estructura y Eclipse, y luego éstas siguen ramificándose con mucha más información.

La segunda área que encontramos está compuesta por Planetas Interiores (La Tierra, Mercurio, Venus y Marte), y se vuelve a dividir con cada planeta detallándonos estructuras, atmósfera, polos, hemisferios, satélites naturales, anillos, manchas, y todo lo que realmente es de importancia sobre cada planeta y su relación con el Sistema Solar.

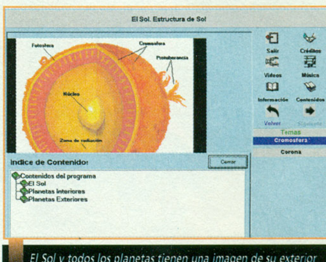
La última área de esta sección se llama Planetas Exteriores (Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno) que nos ofrece exactamente la misma cantidad de datos que el área anterior, pero con otros planetas. Es importante destacar que cada información siempre está acompañada de una foto demostrativa, y que los textos son breves, pero muy claros.

Al elegir la otra sección, Album de Imágenes podremos escoger entre infinidades de fotos, desde naves espaciales hasta, como por ejemplo, ver la comparación entre un cráter joven y uno viejo, ambos de la Luna, o la cara oculta de ésta, como también sus valles y mares entre otras cosas. Es asombroso poder ver el accidente de Marte: La Cara Humana, o apreciar los Anillos de Saturno y ver como están compuestos, en fin, esta sección no nos dejará de sorprender con cada imagen que seleccionemos.

Este mismo lugar también nos ofrece jugar. Si somos partidarios de los Puzzles, seleccionando la imagen que queramos, podemos elegir la vista exterior de un planeta que nos será más sencillo, y luego eligiendo en la cantidad de cuadrados que nos gustaría que se encuentre divida, la opción nos ofrece variar desde cuatro hasta veinticinco cuadros, podremos pasar un largo tiempo tratando de resolverlos. Si resulta ser muy complicado, o los cuadros son demasiados, hay una ayuda que nos permite ver si pusimos alguna pieza en su lugar correcto, aunque no lo recomiendo ya que el verdadero desafío es completarlo con la memoria.

También encontramos las animaciones de los planetas y el Sol, con una pequeña introducción que nos brinda información sobre cada una de ellos.

En definitiva, este es una propuesta interesante para los estudiantes de nivel primario como de secundario, y es tan sencillo que puede sacar de dudas a cualquier persona, ya que se puede aprender sin grandes esfuerzos ni complicaciones a lo que interface refiere, también es muy fácil de usar y de acceder cómodamente a todas las informaciones.



El Sol y todos los planetas tienen una imagen de su exterior e interior esquematizada.

Sistema Solar 2.0 nos ofrece todo tipo de imágenes y su información explicativa.

Distribuye: TELE OPCION S.A.

Corkboard

Mucho más que un salva pantallas



Corkboard es una excelente utilidad que funciona como salva pantallas y sirve para organizar nuestras tareas.

Las computadoras nos gustan... esa es una realidad, y si no fuera así ¿Por qué estamos pendientes de cada juego o programa nuevo que aparece para nuestras PC? Muchas veces pasamos tantas horas frente a nuestras computadoras, que nos olvidamos de las cosas importantes que tenemos que hacer.

Si querés un buen programa para organizar tus tareas, divertido, fácil de usar y además completamente gratis, no pierdas el tiempo y baja de nuestro site la última versión del Corkboard.

¿Cómo funciona este programa? Básicamente es un salva pantallas, que se activa mediante un período especificado de inactividad o la combinación de ciertas teclas designadas por el usuario y que consiste en la simulación de una planchuela de corcho, en la cual se pueden pegar notas con mensajes.

Como verán es así de simple, pero en realidad no es todo...

Para decorar y personalizar nuestro entorno de trabajo contamos con variedad de objetos diferentes como relojes, placas con nuestro nombre grabado, souvenires, portaretratos, etc.

Con el botón derecho del Mouse en cualquier sector de la pantalla podés acceder al menú de opciones, entre las cuales encontrarás la de configuración del sistema. En la misma podés setear todos los parámetros de funcionamiento, y el estilo de planchuela que preferís entre los motivos disponibles. Las notas que se pueden pegar o "pinchar" en cualquier lugar de la pantalla, pueden ser de distintos colores y formas, además es posible cambiar su tamaño. Otra de las posibilidades es crear listas de tareas o citas, en las cuales podés ir marcando a medida que se van concretando, teniendo siembre visible las tareas que quedan por hacer.

También podés hacer uso de distintos tipos de calendarios, que siempre es útil tener a mano.

Lo bueno de Corkboard, es la posibilidad de personalizar cada elemento de nuestro entorno de trabajo. Por ejemplo si querés colocar un reloj, disponés de varios modelos y estilos, analógicos o digitales, y si ninguno te gusta es posible crear el tuyo propio mediante un archivo gráfico y un display simulado.

Para comunicarte con otros equipos, tenés varios modelos de teléfonos que activan el marcador de Windows, o podés hacer uso de las opciones de red.

Con este programa, es posible dejar elementos en cualquiera de las terminales de un grupo de trabajo, lo cual resulta sumamente cómodo, ya que es muy sencillo dejarle un mensaje a cualquiera de nuestros compañeros de trabajo, en un lugar donde seguramente lo verá sin esfuerzo.

Otra de las opciones de red, es la de jugarle una inocente broma a algunos de nuestros amigos, enviándole objetos divertidos como un duende que lleva una bomba y explota en la pantalla o cosas similares.

Para ciertas ocasiones especiales como algún festejo en particular, podemos enviar un montón de globos, o una rosa a alguna dama.

La versión que te ofrecemos es de prueba, con todas las posibilidades, pero dura solamente diez días, si el programa te parece bueno entonces deberás registrarlo para usarlo por tiempo ilimitado.

Para registrarte y hacer uso legal de este maravilloso programa, lo único que necesitas es una cuenta de Internet, un E-Mail, visitar la página de los creadores, y llenar un formulario con tus datos personales... Si ellos se tomaron el trabajo de hacer este excelente programa, no cuesta nada llamar y registrarse como corresponde, de todas formas y como te dijimos es completamente gratuito.

Los usuarios registrados pueden hacer uso de un club virtual donde además de informarse de los productos que la empresa dispone, obtendrán periódicamente actualizaciones y nuevos accesorios para este Corkboard.



Para ocasiones especiales es posible regalar obsequios como esta rosa virtual que vemos en la foto.

hardware

PROMEDIO
94%



Ficha Técnica
Compañía: Plextor
Internet: www.plextor.com
Precio: $250 (USA) $350 (USA, con controladora SCSI 2940)
Puntos de Venta: No disponible.



Lector de CD-ROM Plextor 12/20PleX

Performance de alta calidad

La unidad de CD-ROM SCSI P-CAV de alta performance y velocidad de 12 a 20X, es la primera unidad de calidad profesional CAV (Velocidad Angular Constante). Con la 12/20PleX los usuarios están garantizados a tener un mínimo de 12 velocidades y poder experimentar hasta 20.



Es hasta cinco veces más rápida que las estandar de cuadruple velocidad.

La velocidad de transferencia de la 12/20PleX llega hasta 3Mb/s con una velocidad de acceso aleatorio de 95ms. Es compatible con las ultimas tecnologías de escritura de CDs tales como CD-R/W y la nueva generación de grabado llamada "MultiRead".

Para el uso en empresas y redes, una unidad CD-ROM SCSI con un excelente tiempo de acceso mejora la performance en lo que a multi-usuarios y multi-tareas se refiere. Finalmente, un control superior de su buffer de cache de 512Kb mejora la eficiencia del CD-ROM y reduce la utilización de recursos del procesador. Si se combinan, estas dos cualidades proveen notables mejoras para todo el sistema en general de la PC. Este CD-ROM es ideal para todos los usuarios que realicen tareas de multimedia, ya que provee mejor reproducción de audio y video.

Para el uso profesional, la 12/20PleX mejora la performance de la mayoría de las aplicaciones, en las cuales se pueden incluir: el servicio de datos como imagen o video desde servidores de red, transferencia de archivos de gran tamaño al Disco Rígido, cargar rápidamente nuevos programas y extensos sistemas operativos, una rápida búsqueda en grandes bases de datos, creación de presentaciones multimedia, reproducción de materiales multimedia, y muchos más.

Beneficios del 12/20PleX

- Transferencia de datos con un máximo de 20 y un mínimo de 12 velocidades. Hasta cinco veces más rápido que uno de cuádruple velocidad usando la tecnología CAV.
- Rápidos tiempos de acceso: acelera los sistemas operativos multitarea tales como Windows NT y Windows 95. La búsqueda en bases de datos también corre más rápido.
- Gracias a un optimizado manejo del buffer de 512Kb, consume menos recursos del procesador.
- Un rápido bus SCSI-2 acelera a la PC cuando se usa con otros dispositivos SCSI.
- Fácil reproducción de música en CD gracias al panel frontal y el software incluido.
- Fácil instalación y actualización con SCAM
- Más compatibilidad: Soporta la mayoría de los sistemas operativos como ser Windows 95, Windows NT y la mayoría de los formatos, incluyendo CD-Plus, Multisession, Enhanced CD, todos los CD-R y CD-RW.
- Soporta la tecnología Bootable CD: permite arrancar la PC desde el CD-ROM.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un lector de CD-ROM para todos aquellos que buscan lo mejor.
LO QUE SI: Rápido, muy rápido. Lee CD/RW. Consume menos recursos del procesador.
LO QUE NO: Se necesita una placa SCSI, lo que lo encarece un poco, en comparación con lectores de CD-ROM IDE.

94%

Ficha Técnica

Compañía: *Diamond*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *$270*
Puntos de Venta: *CD Market - Compumundo - Hal Computación - Yellows*

PREMIO X XTREME

Diamond Monster Sound 3D



Una excelente elección para todos aquellos que estaban cansados de los bleeps y beeps

Por Máximo Frias

Desde que aparecieron las placas de 16bits no hubo un gran salto con respecto a la calidad de la música y el sonido en la PC. Diamond Multimedia, sin embargo, ha dado un paso en la dirección correcta entregando una experiencia realmente interactiva en lo que se refiere a jugar en la PC.

La Monster Sound 3D provee una excelente calidad de sonido y presenta algo que cualquier persona, desde un músico con poca experiencia hasta los más altos desarrolladores de música de alta calidad encontrarán interesante.

Innovaciones respecto a sus predecesoras

Uno de los aspectos más sorprendentes de los efectos de sonido y el MIDI, en la mayoría de los casos, es que éstos son cargados por demanda en el Disco Rígido. Esto lleva a un mayor consumo del procesador, si alguna vez trataron de cargar el Duke Nukem 3D o el Doom 2 bajo Windows 95 en un sistema de 16MB, sabrán a lo que me refiero. Esta unidad viene con 2Mb de memoria para el MIDI y el mezclado de efectos a través de hardware. Esto le permite a tu computadora usar al procesador para cosas más importantes, tales como aumentar la velocidad de cuadros por segundo y el tiempo de respuesta. La Monster Sound es una placa que trabaja sólo bajo Windows 95, y ya que el DOS murió por causas naturales hace varios meses y que hay muchos juegos que no soportan DirectSound, la Monster Sound viene con un cable que está diseñado para conectarla con tu placa de sonido original. Esto permite tener una completa compatibilidad en todos los juegos y un sonido mejorado para esos juegos que todavía no soportan la Monster directamente.

Expandiendo las dimensiones

En caso de que todavía no se hayan dado cuenta, el "3D" en la Monster Sound es una de sus características más poderosas. La Monster produce sonido en 3D desde dos o cuatro parlantes, para mejor efecto se sugiere colocar los parlantes apenas enfrente de uno y a los costados. A medida que los objetos se mueven, la Monster Sound mezcla los distintos niveles de sonidos de los parlantes para dar la sensación de una mosca volando alrededor de tu cabeza, o de un jet gritando de un lado del cielo hacia el otro. Diamond hizo esto posible utilizando una tecnología que era usada para simulaciones de entrenamiento de la NASA, llamada A3D.


Sin Monster Sound


Con Monster Sound

Hay 4 demos incluidas en el CD de instalación, las cuales demuestran las capacidades de ubicar sonidos en el espacio de la Monster. Imaginate caminando por un pasillo en el Quake, y en vez de oír un gruñido por ahí, te digas a vos mismo "Parece que me están siguiendo".

Instalación en la PC

La instalación de la placa es realmente sencilla y requiere sólo un poco más que conectarla en un slot PCI e interconectarla con el cable especial a tu placa antigua (si decidís conectarlas juntas). Windows 95 reconoce e instala los drivers sin ningún problema. La Monster Sound 3D incluye un generoso pack de juegos con títulos como SimCopter, Outlaws, TigerShark, Rocket Jockey y software VRML para experimentar Mundos Virtuales.

En conclusión

La excelente calidad de sonido y la facilidad de uso hacen que la Diamond Monster Sound 3D sea una buena elección para todos aquellos que estén cansados de los blips y beeps de ayer, pero no quieren perder un brazo y una pierna en el proceso.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una placa de audio capáz de proyectar el sonido en la tercera dimensión.
LO QUE SI: Sonido 3D con sistemas de 2 y 4 parlantes. Consume pocos recursos del procesador. Completa compatibilidad con DirectSound.
LO QUE NO: Funciona solo bajo Windows 95, lo que hace necesario el agregado de otra placa para DOS.

95%

Ficha Técnica
Compañía: *Creative Technology Ltd.*
Internet: *www.soundblaster.com*
Precio: *$100 (USA) Sound Blaster PCI64 $50 (USA) Ensoniq AudioPCI*
Puntos de Venta: *No disponible.*



Sound Blaster PCI64 y Ensoniq AudioPCI

Creative Technology Ltd., el proveedor de productos multimedia para PCs, anunció dos nuevas soluciones para audio en sistemas PCI, orientadas a los consumidores que exigen una calidad superior en sonido, la Sound Blaster PCI64 y la Creative Ensoniq AudioPCI.

Estas nuevas placas de audio están estimadas en un precio (USA) de U$S 99.99 y U$S 49.99 respectivamente.

Una diferencia significativa entre las dos placas es que la Sound Blaster PCI64 ofrece soporte para 4 parlantes, a diferencia de la Ensoniq AudioPCI que soporta solamente 2 parlantes.

También fueron anunciados los parlantes de PCWorks FourPointSurround (Sonido envolvente en cuatro puntos), diseñados para complementar las capacidades del sonido 3D que entrega la Sound Blaster PCI64.

Disponibles en Invierno, los parlantes PCWorks FourPointSurround serán ofrecidos a un precio altamente accesible.

La Sound Blaster PCI64 junto el sistema de Parlantes de PCWorks FourPointSurround provee una solución realmente integra en la plataforma PCI.

Sound Blaster PCI64

La Sound Blaster PCI64 es una placa de sonido PCI de 16-bit y 48KHz que soporta full duplex, lo cual permite grabar y escuchar al mismo tiempo. Esta está diseñada para ofrecer mejor sonido y performance del sistema, más que cualquier otra placa de su clase, y está orientada al consumidor que busca sonido 3D y compatibilidad. Gracias a que esta placa utiliza bajos recursos del procesador, los juegos pueden lograr un mayor número de cuadros por segundo.

Soporta un máximo de 64 voces polifónicas para música MIDI, como también reproducción de audio en 3D, usando auriculares, 2 o 4 parlantes potenciados.

La Sound Blaster PCI64 viene con drivers para Windows 95 y NT 4.0., como así también con 2, 4 y 8 MB de memoria para Wavetable.

Los requerimientos minimos son: Intel Pentium o AMD-K5 de 100MHz o superior, 16MB de RAM, Windows95, WindowsNT 4.0 o superior, un slot PCI libre, auriculares o parlantes potenciados y CD-ROM para la instalación del sotfware.

Características principales:
- Soporta salida para dos o cuatro parlantes y sistema PCWorks FourPointSurround.
- Utiliza memoria RAM para wavetable sístensis.
- 64-voces polifónicas y capacidad multi-timbral.
- Calidad CD, 16-Bit Audio Digital Stereo
- 8 y 16-bit, mono y stereo para reproducir y grabar
- Soporte Full-duplex: ofrece la posibilidad de grabar y escuchar simultaneamente en software para Internet
- Interface MIDI / Puerto de Joystick
- 16 canales para MIDI
- 2Mb y 4Mb de sets de instrumentos para General MIDI y 8MB de instrumentos de alta calidad para el procesamiento de música profesional.
- Bajo consumo de recursos del CPU.
- Soporte para todos los estándares de audio 3D incluyendo DirectSound, DirectSound 3D y las variedades de tecnologías en 2 y 4 parlantes.
- Completa compatibilidad para correr los juegos existentes en DOS y Windows.

Ensoniq AudioPCI

La Creative Ensoniq AudioPCI es una solucion más económica que provee sonido de alta calidad para usuarios estándar. Esta placa utiliza un chipset llamado AC97, el cual soporta 32 voces polifónicas para MIDI y reproducción de audio en 3D usando auriculares o 2 parlantes potenciados.

Utilizando el bus PCI, esta placa usa mucho menos recursos del procesador que cualquier otra tarjeta de sonido. Gracias a que está basada en la tecnología Sound Blaster PCI, no hay que preocuparse con respecto a la compatibilidad, esto significa que la Ensoniq AudioPCI trabaja en MSDOS y Windows.

Esta incluye soporte para títulos DirectSound, DirectSound 3D y tiene salida para dos parlantes.

Características principales:
- Soporta salida para 2 parlantes.
- 2MB y 4MB de instrumentos para General MIDI.
- 32 voces polifónicas para MIDI.
- Bajo consumo de recursos del CPU.
- Salida de audio de 16bit con calidad de CD y full duplex.
- Soporte para todos los estándares de audio 3D incluyendo DirectSound, DirectSound 3D y las diferentes variedades de tecnologías en 2 parlantes.
- Completa compatibilidad para correr los juegos existentes en DOS y Windows.

PCWorks FourPointSurround

El sistema PCWorks FourPointSurround de Cambridge, viene con 4 parlanes satélite y un subwoofer que entrega una experiencia altamente realista de sonido en 3D. Cuando se combinan con la Sound Blaster PCI64 y son usados con títulos de audio 3D y DirectSound 3D, esta poderosa solución provee una experiencia de juego completamente cautivante.

Características principales:
- Optimizado diseño acústico basado en los parlantes PCWorks de Cambridge.
- Satelites de cuatro canales que entregan sonidos claros y un poderoso subwoofer que maneja los bajos.
- Magneticamente protegidos para que puedan ser colocados cerca del Televisor o del monitor.
- Unico sistema de parlantes optimizado para DirectSound3D y títulos con audio 3D.

Cámaras Digitales Sony Mavica MVC-FD5 y MVC-FD7

El arte de la fotografía ahora integrado completamente a la PC

Con las nuevas cámaras digitales Mavica de Sony, se pueden obtener trabajos profesionales. Estas cámaras son totalmente compatibles con cualquier PC, ya que usan un diskette común de 3 fi de alta densidad para grabar las fotos capturadas. En un diskette se pueden guardar 20 fotos de alta resolución o 40 fotos de una resolución estandar VGA (640x480) en formato JPEG.



A continuación podrás ver las principales características de estos dos nuevos modelos de cámaras digitales de Sony.

Mavica MVC-FD5

La FD5 cuenta con excelentes características como:



- Almacenamiento en Diskettes de 31/2 de alta densidad
- Pantalla LCD color de 2.5" con control de brillo
- AccuPower TM (Batería recargable de Lithium-Ion): La batería Sony permite 500 disparos continuos con una sola carga.

Un chip integrado permite saber precisamente cuánta carga queda en la batería, con un margen de error de 1 minuto.



- Flash incorporado: Para sacar fotos en condiciones de poca luz
- Poderoso Software: ArcSoft y PhotoStudio para manipular imágenes, agregar texto y cambiar fondos.
- Exposición automática
- Velocidad de disparo: 1/60 - 1/4000 segundos
- Compatible con Windows 3.1, Windows 95, Windows NT 4.0 y System 7.5 de MAC.
- Formato universal JPEG: para grabar las imágenes capturadas.

Mavica MVC-FD7

Este modelo de Mavica cuenta con un poderoso zoom de 10x, flash incorporado, auto focus, auto-iris y balance automático del blanco para una correcta exposición.

Tiene cinco modos de seteo para controlar las diferentes condiciones de luz:
•Retrato •Paisaje •Playa y Ski •Deportes •Ocaso y Luna

Características principales:



- Almacenamiento en Diskettes de 31/2 de alta densidad
- Zoom óptico de 10:1 con Focus automático o manual: Equivalente a un zoom de 400mm en una cámara de 35mm.
- Cuatro efectos especiales pre-programados para las fotografías: Monotono, Sepia, Negativo y Pastel.


MONOTONO

NEGATIVO

SEPIA


PASTEL

- Exposición automática con cinco modos pre-programados: *Retrato* (aisla a un objeto del fondo), *Deportes* (menor tiempo de exposición para evitar fotos movidas), *Playa y Ski* (compensa la baja exposición de objetos oscuros en fondos claros), *Ocaso y Luna* (compensa la sobreexposición de los objetos claros sobre fondos oscuros), y Paisaje (permite utilizar el modo gran angular).
- Focus: Automático/Manual
- Pantalla LCD color de 2.5" con control de brillo
- Velocidad de disparo: 1/60 - 1/4000 segundos
- AccuPower TM (Batería recargable de Lithium-Ion): 500 disparos contínuos con una sola carga.
- Flash incorporado: Para sacar fotos en condiciones de poca luz
- Poderoso Software: ArcSoft y PhotoStudio para manipular imágenes, agregar texto y cambiar fondos.
- Compatible con Windows 3.1, Windows 95, Windows NT 4.0 y System 7.5 de MAC.
- Formato universal JPEG: para grabar las imágenes capturadas.

la zona 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

QUAKE 2: SKINS Y MODELS

Por Martín Varsano



Bien, luego de un mes de descanso volvemos a las andadas con el Quake 2. En esta ocasión vamos a hablar acerca de los Skins y los Models. Los skins, que casi todo viejo jugador del Quake conoce, se podría decir que se hicieron famosos con este programa. A partir de estas modificaciones, el Jedi Knight también se hizo presente con sus skins generados por los usuarios (pero de eso ya hablamos en el número pasado). Lo realmente novedoso que id Software ha implementado en el Quake 2 son los models, que nos permiten modificar algo más que la "piel"...

Capítulo 1: Los Skins

La primera modificación que podemos hacer sobre nuestros marines (o el luego incoporado cyborg en el point release) es el cambio de skins. Ahora bien, muchos seguramente dirán: ¿Qué son los skins? Un skin es una textura que recubre el modelo que representa a nuestro soldado en el Quake 2. Obviamente esa textura nunca la veremos en un partido para un jugador, ya que al tener una vista en primera persona, lo único que se puede apreciar es el trabajo de manicura que el marine se haya realizado en sus manos, único punto visible de su anatomía.

En el caso de un deathmatch, ¡la cosa cambia! Ahí es donde el skin juega un papel preponderante, ya que podremos personificar para la ira de nuestros enemigos a personajes dispares como Conan, el Hombre Araña, Hitler, James Bond, y por que nó, Homero Simpson.

Si quieren conseguir cientos de skins listas para bajar, uno de los mejores lugares sin duda es Exscape - Quake 2 Skins, y la dirección es *http://www.exscape.com/skins/* . En este site van a poder encontrar packs (uno es especialmente interesante, el allskins.zip, que contiene la friolera de ¡280 skins diferentes! (Eso sí, pesa algo así como 5 MB).

La instalación es muy sencilla: Hay que copiar los archivos en el directorio Quake2\baseq2\players\xxx, donde xxx será el directorio del sexo del jugador que corresponda: MALE o FEMALE. Luego en el setup del Multiplayer, seleccionamos el model que queremos utilizar y luego seleccionamos el skin que hayamos copiado y ¡presto!

Esto nos permite modificar el aspecto de la "piel" de nuestro personaje, pero convengamos que en algunos casos la modificación de este aspecto no era suficiente para poder semejarnos a nuestro héroe. ¿Cómo puedo hacer para que un terrible urso de 100 kilos se parezca a Astroboy, por ejemplo? Esta razón es la que impulsó a los programadores del Quake permitirnos modificar los models.



Gracias al Quake2 ahora podemos realizar modificaciones en los models, ¡como personificar a Astroboy!

Capítulo 2: Los Models

El model es un objeto (creado en la mayoría de los casos en un programa modelador 3D como 3DStudio Max) en el cual se apoya nuestro skin. El Quake 2, para beneplácito de muchos, permite adicionar models en el programa, y de esta manera el cambio de aspecto de nuestro personaje sólo tiene como límite nuestra imaginación, y por supuesto la habilidad de animar un model de una manera sensata, para que sus movimientos no se asemejen a los zombies del



Derrotar a un marine es una cosa, pero Superman seguramente va a ser otro problema...

"Regreso de los Muertos Vivos" (obviamente esa puede ser nuestra intención).

Para no complicarles la vida, los que quieren pasar a los papeles de manera inmediata, deben colocar en su browser esta dirección: *http://www.planetquake.com/q2pmp/* , hogar de PlanetQuake Player Models Pack. Aquí la selección de los modelos no puede ser más sencilla, ya que están revisados y rankeados para tener una idea de lo que estamos bajando. Impresionante algunos modelos, entre los cuales podremos encontrar al mencionado héroe Astroboy, Gene Simmons de KISS, los Transformers, un Mech de Robotech e incontables formas que hay que verlas para creerlas.

La instalación de los models es igual de sencilla que en el caso de los skins: Los archivos, luego de ser descomprimidos, hay que colocarlos en Quake2\baseq2\players \xxx, donde xxx será el nombre del directorio donde se coloca el model (cada model va en un directorio separado). Luego en el setup del Multiplayer, y hay que buscar en la selección de los models el personaje previamente instalado. ¡Eso es todo para sorprender a nuestros contrincantes! Como última recomendación les aconsejo que no se olviden de que en el caso de los skins y los models los archivos deben estar en todas las máquinas que jueguen en red, caso contrario las modificaciones no surtirán efecto.

No se olviden visitar nuestra página para lo último en archivos de la Zona 3D en: *www.xtremepc.com.ar*

completá tu colección de XTREME PC

si te perdiste algún ejemplar, ahora podés conseguirlo en nuestra redacción

vení a buscarlos a Bolívar 187 - Piso 5 º D, en el horario de 11 a 18 hs.

El precio de cada número es el mismo que el de circulación en la calle

lo que viene

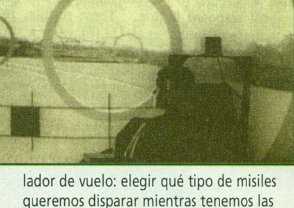
LAS ULTIMAS INVESTIGACIONES Y EL FUTURO DE LA TECNOLOGIA

Ondas cerebrales

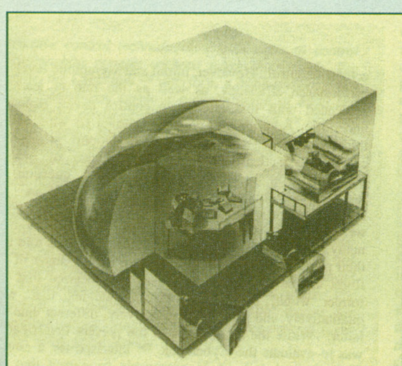
Por Juan Gril

El cerebro, su uso, y sus capacidades han sido por muchos años uno de los misterios más investigados por el hombre. Fenómenos como la telepatía , e investigaciones que comprueban que el uso actual del cerebro por los seres humanos ronda el 8 por ciento de su capacidad, hacen que podamos pensar en que eventualmente nuestra interacción con el mundo va a ser muy diferente que la de hoy. Afortunadamente gracias a la investigación se ha descubierto que mediante señales simples que el cerebro emite podríamos utilizarlas en la interacción con la computadora. La ciencia ficción ha usado esta teoría en sus historias. Películas como Macross 2 por ejemplo: un film de dibujos animados japones, en la que la acción transcurre en una base de operaciones aéreas, y en la cual los pilotos experimentan con aviones que son dirgidos a traves de señales transmitidas por el cerebro.

Esto es lo que se está investigando en la División de Ingeniería Humana del Laboratorio Amstrong que depende de la Fuerza Aérea de los EE UU. Ingenieros de este centro trabajan en un simulador de vuelo el cual no posee un joystick para ser manejado, sino que utiliza un Cyberlink, un sensor que se coloca a la altura de la frente y detecta señales electroencefalográficas (señales emitidas por el nervio) y electromiográficas (señales emitidas por los músculos). La combinación de estas señales son procesadas por la computadora y son convertidas a comandos que el programa - en este caso un simulador de vuelo- pueda entender. Es así que después de muchas pruebas consiguieron construir un sistema el cual era lo suficientemente fácil para que el usuario operara el simulador mediante estímulos cerebrales simples, de manera que le pudiera ordenar al simulador mover el avión en 4 direcciones básicas (arriba, abajo, izquierda, derecha).



Las conclusiones de este experimento demostraron que en el día de hoy es posible utilizar este hardware para aplicaciones cuyos comandos sean simples. Lo interesante de este descubirmiento es que la simpleza de las 4 direcciones irónicamente nos permitirían una infinidad de aplicaciones. Navegar la web por ejemplo es un ejercicio en 4 direcciones (back, forward, scroll up, scroll down). Los discapacitados estarían sumamente agradecidos. Y si lo pensamos dentro de nuestras aplicaciones predilectas (o sea, los videojuegos) podríamos utlizar el Cyberlink como una adición a nuestros controles. Imaginemos entonces jugar un Role Playing Game, y mientras estamos en una pelea con nuestro personaje, mediante el Cyberlink podríamos ejecutar uno de los hechizos de nuestra lista. O incluso en un simulador de vuelo: elegir qué tipo de misiles queremos disparar mientras tenemos las manos ocupadas tratando de esquivar ese Sidewinder que el vecino de abajo nos acaba de tirar.



Esperemos que la Fuerza Aérea Estadounidense decida comercializarlo. Los sensores EEG (electroencefalográficos) y EMG (electromiográficos) cuestan en el orden de los miles de doláres, pero es tecnología que si se llevara al mercado masivo podría abaratarse de manera tal que su costo estuviera dentro de las posibilidades de nuestros bolsillos.

Quizás Sony Research en Palo Alto está desarrollando uno de estos...



Próximo mes: La Internet del futuro.

Juan Gril es un estudiante de maestría en el Laboratorio de Visualización Electrónica en la Universidad de Illinois.

emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

M.A.M.E:

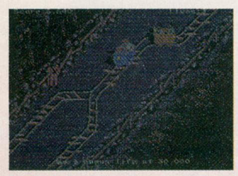
El más completo de los emuladores de máquinas de videos.

Por Guillermo Belziti



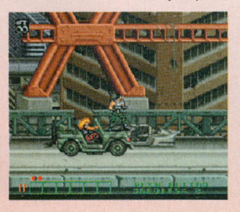
Antes de que se creara esta sección, en un informe de nuestro primer número habíamos comentado brevemente el Multiple Arcade Machine Emulator.

Gracias a este fantástico programa es posible reproducir (teniendo en cuenta las variantes de un mismo juego) 500 títulos diferentes de las máquinas de salones de videojuegos.



Este programa comenzó a desarrollarse por Nicola Salmoria, pero a lo largo del tiempo varias personas se sumaron sin interés alguno al proyecto, permitiendo que cada vez sea mayor el número de juegos soportados, así también las versiones para los diferentes equipos y sistemas operativos.

Según Salmoria, el verdadero motivo por el cual se le ocurrió desarrollar M.A.M.E es el de conservar de manera histórica aquellos juegos con el que hemos pasado tantos buenos momentos, cuando el hardware que los hace funcionar se inutilice y se pierdan





para siempre.

¿Cómo funciona M.A.M.E? El programa principal se actualiza periódicamente, en el cual se incorporan los drivers que hacen funcionar a cada uno de los juegos soportados, inclusive el código fuente del mismo está disponible para que cualquier usuario interesado pueda aprender el funcionamiento de este sistema, y si así lo desea colaborar con el proyecto.

La versión de Windows tiene un menú, en donde se puede elegir directamente el juego que queremos jugar, y en el caso de la versión de D.O.S en la carpeta ROMS podemos introducir las diferentes roms comprimidas con PKZIP o mediante el uso

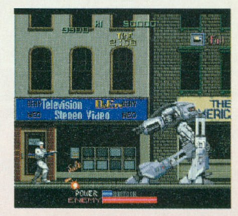


de utilidades externas como el FEMAME poseer un menú de configuración para cada uno de los juego soportados.

Al funcionar bajo ese sistema de drivers, cuenta con la ventaja de poder mejorarlo periódicamente actualizándonos a la versión, además de tener configuraciones propias para cada juego en particular.

Esto significa que cada juego no esta restringido a un estilo, o a una norma de video sino por el contrario se usa el más conveniente según la circunstancia. Por ejemplo, el Punch Out original usaba dos monitores que trabajaban coordinados, para resolver este asunto el M.A.M.E utiliza gráficos de alta resolución, reduciendo de esa manera los originales para que entren en el espacio del monitor.

¿Que clase de juegos funcionan con M.A.M.E? Si bien en los comienzos, solamente era posible emular algunos títulos principios de los años ochenta como el Phoenix, Galaxian, Ms.Pac Man, en las últimas versiones nos encontramos con títulos bastante mas elaborados como Robocop,



Dragon Ninja, Sly Spy, Tiger Road o Teenage Mutant Ninja Turtles.

Con este programa podés introducir todas las fichas que quieras para intentar terminar un juego, pero si esto no te alcanza, es posible acceder a un menú de Cheats mediante un parámetro en la línea de comandos.

Lo más interesante del asunto es que el mencionado menú cuenta también con un buscador de trucos, para los juegos que no están incluídos o para los que aparecerán en próximas versiones, con una interface similar a la de la serie MK3 para Commodore Amiga.

A la actualidad, este programa es ampliamente el mejor entre los de su clase, no sólo por que tiene un soporte mayor de títulos, sino por la calidad de la emulación y el progreso constante reflejado en cada nueva versión que aparece.

Gracias al trabajo en conjunto del equipo que hace M.A.M.E, es cada vez más frecuente la aparición de versiones con soporte para más y más juegos, a pesar de que la versión 0.33 va por su tercera beta, la última versión final oficial es la 0.31 con un soporte total de 500 títulos distintos.

Zork: Grand Inquisitor

La solución completa para esta espectacular aventura de Activision

Por Durgan A. Nallar

Uno de los mayores atractivos de este excelente juego es su increíble sentido del humor. No es tan importante terminar cuanto antes la aventura como ejercitar la curiosidad en cada recoveco del Gran Imperio Subterráneo, así que no te arruinés la diversión mirando soluciones antes de haberlo probado todo, aún las cosas más insólitas que se te ocurran. Si ya no sabes que hacer y lo has visto, escuchado y palpado todo, entonces podés espiar lo que sigue...

• Puerto Foozle

Al comenzar estamos en un cruce. Tomamos hacia el resplandor azul. No queremos que la dueña de la pescadería nos escuche hurgar en la congeladora, así que subimos el volumen de los altoparlantes. Tomamos la lata de Hidromiel Light y la cinta de plástico. Vamos al muelle. El resplandor azul proviene del pez. Colocamos la cinta en el anzuelo y activamos el mecanismo. Recogemos una lámpara rota. En la casa de reparaciones usamos la lámpara para tocar a la puerta. Tras tomar el Cigarro de Encendido Eléctrico Frobozz de la cigarrera, Jack se quedará de momento con la lámpara. Vamos al interior del pueblo, donde veremos unos muñecos parlantes del Gran Inquisidor, que además de feos son altamente inflamables. Usamos el cigarro para incendiarlos y sin demoras nos escondemos en el barril. Jack vendrá a toda velocidad (es bombero voluntario) y será arrestado. Recogemos la lámpara arreglada de su casa y volvemos al cruce. Otro de los caminos lleva al monasterio, donde encontramos una cuerda. El tercer camino conduce al aljibe, por el que descendemos con ayuda de la cuerda.



• La encrucijada

Una hechicera nos dará el libro de magia. En el fondo del balde hay un cospel de subte. Usamos el hechizo REZROV para abrir la puerta. Cuando entramos vemos un equipo para aventureros. Abrimos la tapa, tomamos el martillo y cerramos. Con el martillo rompemos el vidrio y ya podemos sacar la espada y el mapa. Nuestro primer tótem, Griff, está en el suelo y tiene aspecto de cenicero. A la izquierda de la encrucijada están la Guarida del Amo de las Mazmorras, el GIS Tech y la estación de subterráneos.

• La Guarida del Amo de las Mazmorras

Usamos la espada para desbloquear la entrada. En el armario de jardín tenemos una pala y el hechizo THROK. Ya podemos regresar.

• GIS Tech

Lanzamos REZROV para abrir la puerta. Ahora tenemos que armar tres puzzles situados en las columnas. Los dos primeros son muy sencillos, y el último es una combinación de tres imágenes diferentes. Entramos por la ventana de la columna. En seguida salimos por la puerta. Veremos un montón de tierra, de donde desenterramos el hechizo KENDALL con ayuda de la pala. Usamos el teletransportador para volver a la encrucijada, y de allí nos metemos a la estación de subterráneos, pagando con el cospel.



• Los subterráneos

El cartel de la estación mejora si le lanzamos KENDALL. Nos tomamos el primer tren al Hades (experiencia riesgosa si las hay). En el andén encontramos un esqueleto muy amigable, que nos entrega sin problemas un cartón de la Lotería, con el que nos ganamos muy fácilmente un hermoso billete de 500 Zorkmids; acto seguido volvemos al GIS Tech y lo canjeamos por monedas en la máquina de cambio.

Al regresar al subterráneo, nuestra próxima parada será la estación del fatídico embalse anti-inundación 3. Aquí obtendremos un precioso abrecartas si gastamos un Zorkmid en la máquina de recuerdos. A continuación lanzamos THROK en la alcan-





tarilla y nos hacemos de una buena cantidad de hongos. Cerca del ventanal hay unos libros, y uno de ellos trae el hechizo GOLGATEM de señalador. Luego está el dilema del embalse. Primero maniobramos hasta abrir tres de las cuatro compuertas, y con RESROV abrimos la cuarta. Ahora, habrá que cerrarlas a todas para que se inunde el embalse. En este momento la ciudad se quedará sin energía eléctrica y Jack se salvará de ser totemizado.

• GIS Tech (2)

El Pasillo Infinito se vuelve tristemente finito si le arrojamos IGRAM a la palabra "Infinito" de la arcada. En la máquina de comida ponemos un Zorkmid en la ranura y compramos un helado, que trae de regalo el hechizo OVIDIL, pero no puede usarse por ahora. A continuación, compramos Zork Rocks (#8) en la máquina de caramelos.



Como se quedará trabado, hemos de usar la aspiradora que traíamos desde el principio para succionar el paquete. Y como somos terriblemente inteligentes (?), nos gastamos otro Zorkmid para comprar el chocolate del #11, que en realidad es la cerradura oculta del armario que está en el pasillo finito. Ahora, ponemos el paquete de Zork Rocks en el lugar del vaso de Clásica, en la máquina de bebidas, y compramos un trago. Se activará una tremenda bomba casera. Tenemos 35 segundos para ir al fondo del pasillo finito y deslizarla en el armario, en el segundo compartimiento del medio. Luego, ¡a correr!

Volvemos después de la explosión y tomamos la tarjeta de socio del Amo de las Mazmorras, y del compartimiento inferior (#11) la píldora púrpura. Podemos leer los libros y arrojar KENDALL para simplificar las instrucciones del manual de hechizos. La tarjeta sirve para abrir la puerta que hay en la misma habitación.

• El laboratorio de hechizos

Como la Alarma-Bestia Frobozz se pone pesada y no quiere dejarnos pasar, no tenemos más remedio que cortar las cuerdas del puente con nuestra espada élfica. Lanzamos GOLGATEM para fabricar otro puente. Ya en el laboratorio, buscamos el archivador con los pergaminos en blanco. Vamos a fabricar un nuevo hechizo, según las instrucciones que vimos en el armario del pasillo finito. Ponemos a imprimir el pergamino en el siguiente orden, máquina por máquina: Originación, Modificación, Reproducción, Interpretación, Transformación. Finalmente, lo pasamos por el Comprobador de Hechizos y ya tendremos BEBURTT. Y ya que estamos, pasemos también el pergamino OVIDIL por el comprobador, para que lo arregle. Nuestro próximo destino es la encrucijada.

• La encrucijada (2)

Usamos IGRAM en el árbol de los paraguas, y cuando éstos se tornen invisibles veremos un pergamino. Es el turno de BEBURTT. Vamos a la Guarida del Amo de las Mazmorras.

• La Guarida del Amo de las Mazmorras (2)

La flor llamada cabeza de dragón ronca sin piedad cuando le damos de comer la píldora. Después, y sin que Greenpeace nos vea, usamos la espada para cortarla. Con cuidado la llevamos detrás de la guarida, donde veremos un hongo. Lo convertimos en un hermoso resorte con sólo lanzar THROK, ponemos la cabeza de dragón y lo golpeamos con el martillo. Nuestra locura se verá recompensada con un trozo de pergamino.

Vamos hacia el sistema de seguridad de la puerta. Dejamos el cigarro en el cenicero, volcamos la lata de Hidromiel Light en la fuente y usamos el pergamino para multiplicar la cantidad. El sistema de seguridad no podrá resistirse más.

Dentro de la guarida encontraremos un flan, una tasa, manteca rancia y la clásica jarra con luciérnagas. Usamos la manteca para espantar a las abejas, cortamos el panal con la espada y nos apropiamos de la miel. En la casa ponemos la tasa, la jarra, la manteca, la miel, el flan y los hongos en el árbol-batidora, y obtendremos un rico chocolate, además del hechizo WASTARD.

Espiamos por la ventana al castillo andante. GOLGATEM no funciona, pero es lindo probarlo. Le lanzamos OVIDIL para atraerlo. Dentro, encontramos el hechizo NARWILE. En el cuarto, entramos en el espejo para armar el hechizo SNAVIG y salimos. Abrimos el armario. Adentro veremos un túnel del tiempo. Deberemos arrojarle NARWILE y usar WASTARD sobre el tótem de Griff, en el inventario, para enviarlo al pasado.

• La casa blanca

Ya en el rol del dragón cobarde, recuperamos el pergamino GLOFF y abrimos el



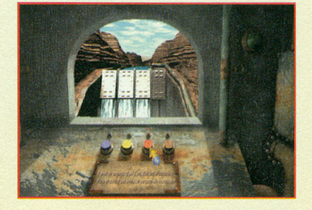
buzón. Dentro hay un sobre vacío con la dirección del infierno. Ensobramos el pergamino, lo metemos al buzón y levantamos la señal. Ahora podemos regresar al presente a través del túnel del tiempo.

• El Hades

El puzzle del teléfono es para volverse loco. Tendremos que apretar las siguientes teclas para lograr que Caronte venga a buscarnos en su barca de huesos: 8, 2, 8, 9, 5. Si tuvimos suerte, y tras desembolsar dos Zorkmids, iremos al otro extremo del Estigia. Sin hacerle caso al extraño Cerbero de la puerta, abrimos el buzón y recogemos el sobre. Usando el abrecartas ya tendremos nuestro hechizo GLOFF.

• El Monasterio

Volvemos a la encrucijada, subimos a la



entrada del Imperio Subterráneo y lanzamos GLOFF para desatar la cuerda que todavía pende del aljibe. Ya en el Monasterio, atamos la cuerda a la espada y la lanzamos por la abertura del techo. Arriba nos encontraremos con la monstruosa máquina totemizadora. Giramos la rueda de la luz y marcamos la Inquisición como destino en el panel de control. Ahora entramos a la máquina a disfrutar de la totemización. Caemos sobre el tótem de Lucy. Luego de mirar los modelos del museo, salimos al exterior, abrimos la puerta del tablero de mensajes electrónicos y quitamos el martillo del medio. Regresamos al interior y buscamos el muñeco con el martillo. Lo aceleramos hasta que se rompa, le ponemos el que quitamos recién y volvemos a acelerarlo. Los tablones se romperán y ahora tendremos disponible el segundo túnel del tiempo, por el que enviamos el tótem de Lucy.

• El viejo Puerto Foozle

Ya metidos en el cuerpo de Lucy entramos al bar, sin hacer caso de los piropos que nos diga el portero. Tomamos las cartas del juego de mesa y usamos el cuatro para aplastar la mosca que revolotea por el lugar. Ahora tendremos un cinco. En la mesa ubicamos las cartas en el orden correcto (¡bueno, no esperen que les digamos todo!). Seremos invitados a jugar con Antharia Jack. El juego es similar al conocido Piedra, Papel y Tijera: el Brog se toma el agua, el agua apaga el fuego y el fuego



asusta al Brog. Jugada perdida, prenda perdida, y el que quede desnudo primero pierde. Como Lucy es telépata, basta que leamos el pensamiento de Jack para saber las respuestas correctas. De todas formas, previa grabación, recomendamos hacer perder a Lucy. ;) Al perder Jack, nos entregará el Cubo de la Fundación, y entonces nuestro leal amigo el castillo vendrá a buscarnos. Deberemos ubicar el Cubo en su lugar y viajar hacia el Hades, nuestra siguiente parada.

• El Hades (2)

Cruzamos el río de lava otra vez. Ahora le lanzamos SNAVIG a Caronte y, sin perder tiempo, vamos hacia la criatura de dos cabezas, quien nos confundirá con el barquero. Tomamos la tarjeta de empleo de Caronte y entramos al Infierno. Adentro encontraremos el tercer tótem, el Brog, y el tercer túnel del tiempo, por el que enviaremos a Griff.

• El Dragón

Apareceremos en medio de un inmenso océano. Hay un dragón echado de espaldas, dormido. Volamos hacia la pata derecha y empujamos una garra. El dragón se moverá incómodo, y otras zonas del inmenso cuerpo serán visibles. Volamos al estómago, tomamos el piloto inflable y el bote inflable, y en la garra delantera derecha pedimos prestado el inflador. Ahora aleteamos hasta el hocico, introducimos el piloto y el bote en los orificios y los inflamos con el inflador. El dragón no podrá respirar y sacará la cabeza. En la cavidad bucal tomamos el diente de oro y la cuerda que alguien nos arroja desde la garganta. Salimos, volamos al hocico y atamos la cuerda al bote. Entramos a la boca, tomamos el Coco de Quendor de la campanilla y lo ponemos en el bote. Ahora pinchamos con el diente al piloto inflable y salimos sin demora fuera de la boca. Al recoger el Coco del bote nuestro amigo el castillo vendrá por nosotros. Ya sólo tenemos que ubicarlo en su lugar y regresar a la Guarida del Amo de las Mazmorras, donde usaremos el túnel del tiempo para mandar a Brog al pasado.

• La casa blanca (2)

Tomamos las dos antorchas de la caverna y arrancamos los tablones de la casa gracias a la fuerza bestial de Brog. Bajamos el túnel, tomamos los huevos de Grue y subimos. Hervimos un huevo en la cacerola, usando la antorcha parpadeante. Tomamos el huevo dorado y bajamos nuevamente. Arrojamos el huevo hacia la Calavera de Yoruk, rompiendo la barrera. Brog saltará hasta ella y se concentrará en resolver el enigma del triple tablero de ajedrez. Pasado un lapso prudencial, será mejor tomar un pedazo de madera y solucionar todo a golpes (después de todo, somos un Brog). Tomamos la Calavera de Yoruk y la depositamos en su lugar, en el castillo, donde, desafortunadamente, seremos capturados



por la guardia de Yannik, el Cocoliso.

• La prisión

Encerrados en nuestra confortable celda, hablamos con Jack a través del tubo de la ventilación. Jack nos dará algo para secarnos las lágrimas, que resultará ser un pergamino para fabricar cerradura y llave. Todavía tenemos nuestro abrecartas, así que lo usaremos para desatornillar la reja del ventilete y tomarlo. Arrancamos el afiche de la pared, lo introducimos por bajo la puerta y usamos el pergamino. Empujamos la llave con el abrecartas, que caerá sobre el afiche. Ahora sólo nos resta escapar.

En el centro de control, marcamos 31-AB para abrir la celda de Jack y juntos vamos a lo alto de Puerto Foozle, en el momento en que el Gran Inquisidor está anunciando la definitiva destrucción del Imperio Subterráneo.

• Las colinas de Puerto Fozzle

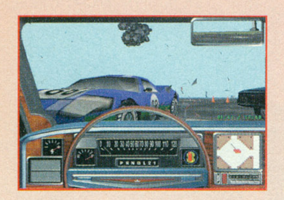
La hechicera nos dará un pergamino para invertir todos los hechizos de nuestro libro, y eso haremos. Tomamos los tres objetos mágicos del castillo y vamos hacia la torre de alta tensión. En el camino, deberemos lanzar VORZER en la tienda de los guardias, para impedirles la salida. Lanzamos MARGI sobre la torre, con lo que el campo eléctrico se solidificará en forma de una reja eléctrica de color púrpura. Basta que la desenchufemos. Con la espada nos abrimos camino. Colocamos la Calavera de Yoruk en el hueco de la base de la torre, subimos, colocamos el Cubo de la Fundación en su sitio, subimos más, colocamos el Coco de Quendor en un cucharón, y la lámpara en el otro, para equilibrar. Subimos el tramo restante y cortamos el cable de la antena, para que Yannik se quede sin sus altavoces. Ahora el Cocoliso vendrá a buscarnos enfurecido. Por último, lanzamos un último hechizo y, felices, asistimos a la escena final. Ya somos el nuevo Amo de las Mazmorras.

ACCION / ARCADES

Streets of SimCity

En la pantalla de selección de modo, presioná *CTRL-ALT-X* para que se active el modo cheat, luego usá cualquiera de los siguientes:

mr fabulous: Invencible
lock and load: Recarga municiones
sampo: $999,999
im back: Repara daños
cruise control: Activa el control del cruise
beefcake beefcake: Todas las armas y accesorios
earth: La gravedad de la Tierra
moon: La gravedad de la Luna
mars: La gravedad de Marte
jupiter: La gravedad de Jupiter



Death Rally

Durante las carreras escribí:

DRUB: Sin daños
DREAD: Municiones infinitas
DRAG: Turbo inagotable
DRINK: Cohete de combustible
DRUG: Efecto de hongo (alucinógeno)

Durante el menú escribí estos otros:

DROOL: te da $500,000
DRAW: te da $1,000
DROP : perdés 10 points
DRIVE: ganás 10 points





Crusader: No Remorse

Para activar estos códigos, escribí en cualquier momento *JASSICA16* y escucharás una voz que dirá: Cruzader no remorse. Aparecerá un mensaje indicando que se activo el menu de cheats, entonces presionando *ALT+F10* serás invencible.

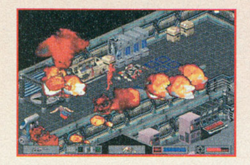
Si presionás *F-10* solamente, se recargará tu escudo, tendrás todos los objetos en el inventario, $30,000 para comprar armas o lo que quieras.



Crusader: No Regret

Para activar estos trucos primero tendrás que escribir *LOOSECANNON16*

CTRL-F10: Inmortalidad
F10: Todas las armas, máximo de energía y todos los objetos
CTRL-V: Versión de juego, y estadísticas del sistema
F7: Muestra un sistema de cuadriculas
ALT-F7: Muestra otro sistema de cuadriculas
CTRL-F7: Muestra otro sistema de cuadriculas diferente a los anteriores



Frogger

En modo Single Player, apretá la tecla *ESC* para poner el juego en pausa y tecleá lo siguiente (hacelo bien porque no verás nada escrito en pantalla)

no more road splats: Vidas infinitas
show me more zones please: Todas las zonas
way too hard for the likes of me: Todos los niveles

Sub Culture

Tipeá estas palabras en el juego cuando estés en el submarino, y el truco va a funcionar inmediatamente.

kamikaze: Autodestrucción
refill: Todos los escudos
billy: Acelera el submarino
tick: Agrega contador Geiger
didit: Ganás la misión
bedik: Modo Dios
haveall: Te da acceso a todas las misiones
wonga: Te dá 1.000.000 créditos (lo máximo)
tonka: Te eleva la fuerda del casco un 20%

Excalibur 2555 AD

Presioná *Esc* para poner el juego en pausa. Mantené apretado *F-12* y mové el control en las siguientes direcciones. Si el truco funcionó, cuando sueltes *F-12* te dirá el truco que se ha activado

AR,AR,DR,DR,AR,AR,AR,AR: Abre todas las puertas, excepto la del cuarto en la que te encuentras
AR,AR,AR,IZ,IZ,IZ,IZ,IZ: Toda la energía
AR,AR,IZ,IZ,DR,DR,IZ,IZ: La espada al máximo de poder
IZ,DR,IZ,AR,DR,AR,AR,AR: Avanza hacia el próximo nivel

ACCION / ARCADES

Extreme Assault

En el menú principal, escribí *levelx* y apretá la barra espaciadora. Luego cualquiera de las siguientes combinaciones de letras.

Alt 1: Munición total
Alt 2: Mejora las armas
Alt 3: Devuelve la energía
Alt 4: Modo dios
Alt 6: Finaliza una misión
Alt 7: Desactiva los enemigos
Alt 8: Helicoptero
Alt 9: Tanque

Croc: Legend of the Gobbos

Durante el juego o en la pantalla de la isla escribí:

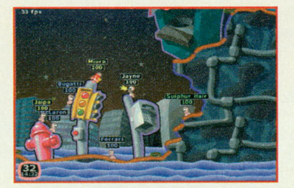
Argolife para conseguir vidas infinitas
Argoskip para elegir cualquier nivel



Worms 2

Estos trucos funcionan en multiplayer únicamente. No te olvidés los asteriscos.

***GODMODE**+Backspace:* Todos los gusanos son invencibles
***SUPERSHOPPER**+Backspace*: Carga algunas armas secretas



Chasm: The Rift

Para acceder a la consola presioná *ESC*

Comandos:

NEW: Empezar un juego nuevo
RESTART: Comienza el nivel de nuevo
UIT: Vuelve al DOS
CHOJIN: Modo inmortal
AMMO: Municiones para todas las armas
WEAPON: Todas las armas
INVISIBLE: Dos minutos de invencibilidad
ARMOR: 200% de armadura
FULLMAP: Muestra el mapa completo
KILL: Mata a todos los monstruos de un nivel
REANIMATE: Revive a todos los monstruos
RESPAWN #: Donde # va el tiempo en que tardan los monstruos en resucitar
REVERSE: Cambia los canales de sonido
DEPTH: Activa o desactiva el fundido a la distancia.
SHADOWS #: Donde # va el límite de sombras permitidas por un objeto 3D
GO #: Va directamente al nivel #

Comandos Multiplayer:

KILLP #: Mata al jugador con el número #
KICK #: Desconecta al jugador con el número #
NICK nombre: Cambia el nombre del jugador
NICK: Sin ningún nombre muestra el que está en uso.
RESETFRAGS: Pone el partido en 0 frag (Sólo puede usarlo el servidor)





Jet Moto

Tipeá estos códigos en la pantalla del título después que los códigos estén habilitados. Para habilitar los códigos hay que hacer lo siguiente:

1) Salir primero en el circuito completo en Intermediate. Esto nos va a habilitar 4 nuevas pistas.
2) Salir primero en el circuito completo en Professional. Esto nos va a habilitar 2 pistas más.
3) Salir primero nuevamente en el circuito completo en Professional. Esto va a habilitar la pista final.
4) Salir primero en el circuito completo en Professional (nada fácil, ¿eh?)

Cuando regresés a la pantalla del título, el corredor en el medio tiene que tener una burbuja cerca que dice "Codes Enabled". Ahora se pueden usar los códigos:

CONTORTIONIST
Super Agilidad
JETPACKSPECIAL
Corredor Rocket
2XSTUNTS
Puntos Stunt Dobles
ZIPPYNODRAG
Sin Resistencia
SCREECHNOW
Frenos de Aire
YAHOOLOOKIE
Muestra la Cámara en Off
ZOWIEZOOM
Turbos ilimitados
SWOOSHSKATE
Carrera de Hielo
BRAINIACPLUS
Cámara Invertida

ESTRATEGICOS

Starcraft

Te ofrecemos directamente de Blizzard la lista completa de trucos para el espectacular Starcraft.

Código	Resultado
SHOW ME THE MONEY	10,000 gas y minerales
OPERATION CWAL	Aumenta la velocidad de construcción
THE GATHERING	Mana ilimitado para las unidades que usan magia
GAME OVER MAN	Perdiste...
NO GLUES	Prohibe a tus enemigos usar magia
POWER OVERWHELMING	Invencible
STAYING ALIVE	Impide completar una misión
THERE IS NO COW LEVEL	Completa la misión
BREATHE DEEP	Gas ilimitado
SOMETHING FOR NOTHING	Todos los upgrades
BLACK SHEEP WALL	Muestra el mapa completo
MEDIEVAL MAN	Mejora una unidad
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Construir cualquier edificación
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	Desactiva el fog of war
FOOD FOR THOUGHT	Crea una unidad mas allá del limite de recursos
OPHELIA+Enter+x	Donde x va el nombre de la misión a la que quieras acceder

Liberation Day

Para realizar este truco deberás editar un archivo, si bien es bastante sencillo, te recomendamos no realizarlo si no tenés la suficiente experiencia...

1 - Abrí la carpeta IDAY
2 - Abrí la carpeta EXE y editá el archivo libday.ini, cambiando cheats=0 a cheats=1
3 - Durante el partido presioná ESC y luego

tab-w - *Para ganar un escenario*
tab-l - *Para perder un escenario*
tab-d - *Para conseguir recursos*
tab-r - *Armadura completa*
tab-p - *Infinitos puntos de acción.*



Uprising

Para acceder al menu de trucos apretá la M, luego escribí lo siguiente para:

CHUMP	Invencible
DANGEROUS	Armas ilimitadas
TUFF ASS	Super armamento

Obviamente es posible combinar los tres trucos, ingresando todos los cheats.

Close Combat: A Brigde too Far

Mover a la infantería a través de un campo abierto bajo el ataque de ametralladoras enemigas no es ningún picnic, pero en ciertas ocasiones es necesario para poder ganar un escenario.
La clave es cubrir a tus soldados que están tratando de pasar desapercibidos con una cortina de humo, que se debe fabricar con fuego de mortero.
Eventualmente, tus tropas deben ser capaces de acercarse lo suficiente para poder arrojar granadas sobre el objetivo.

Constructor

Los trucos sólo funcionan en la versión de DOS. Andá a la pantalla de selección de jugadores y escribí cualquiera de los siguientes códigos. Sonará un beep si ha funcionado, dentro del juego presioná la tecla "C" y aparecerá el símbolo de "+" al lado del dia.

speed471	Aumenta la velocidad en modo multijugador.
worker902	Te permite comprar un obrero.
gangster822	Convierte obreros en gangsters.
weapons473	Podés comprar cualquier arma para el gangster.
fences673	Podés construir una valla donde quieras.
loans039	Te permite sacar el dinero que quieras del banco.
estates131	Podés comprar cualquier parcela.
houses738	Podés seleccionar cualquier casa.
build909	Con CTRL la casa se construye inmediatamente
gadgets337	Podés construir cualquier aparato.
missions824	Podés utilizar ALT+I para cambiar las misiones.
complain840	Para anular las demandas pulsa ALT+C.
teams418	Cambia los equipos en modo de un jugador.
map751	Pódes jugar en cualquier mapa con cualquier número de jugadores.

AVENTURAS / RPG

Black Dahlia

Cuando te des por vencido usá alguno de los siguientes códigos:

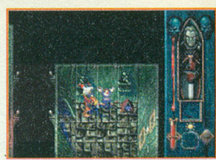
CODIGO	NOMBRE DEL PUZZLE
LEADHEAD	Stained Glass
MASTERLOCK	Winslow's Safe
LOGHOUSE	Wooden House/Lockbox
TURNKEY	Dresser in Louie's Loft
ARTHUR	Raven Room Table
RINGDING	Seal
GEMSTONE	Bag of Runes
CANCAN	Dream/Archway
PRESSURE	Sewer Levers/Bars
TRIANGLE	Raven Room Door Plates
NIMBLE	Raven Room Candlestick
SUNSPOT	Sun/Planets/Door
LADYBUG	Gearshift/Treasure Door #1
KEYPUNCH	Key/Treasure Door #2
GEAROIL	Half-A-Gear/Treasure Door #3
TEMPLE	Main Chamber Column
BLOCKHEAD	Slider
ROCK33	Stone Blocks
BOXTOP	Luggage Crate on Train
CANDYCANE	Cane Lock
TELEPORT	Telegram
PEEPER	Telescope
BONGO	Cuckoo Clock

Blood Omen: Legacy of Kain

Con cualquiera de las siguientes combinaciones en cualquier parte del juego obtendrás los siguientes trucos:

arriba, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha, izquierda
Recupera energía
derecha, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha, izquierda
Recupera magia
izquierda, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha, izquierda
Anticipa el diario oscuro.



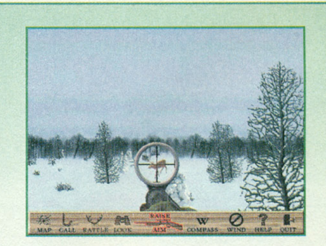


DEPORTES

Deer Hunter

Aquí les presentamos algunos trucos para este best-seller en ventas, que es tan sólo un simple simulador de caza deportiva.

DHBAMBI	Muestra la posición de la presa en el mapa.
DHDOEINHEAT	Atrae a la presa a tu posición
DHSTEALTH	Activa el modo de velocidades alrededor del mapa
DHBUCKDOWN	La presa no correrá cuando le dispares.

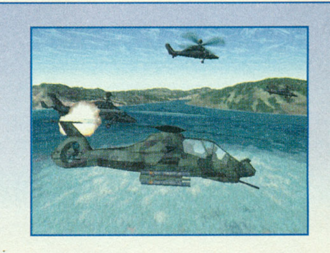


SIMULADORES

Comanche 3

*Presioná **R** mientras vueles y digitá cualquiera de los siguientes códigos*

DOG9	Todas las armas
CAT9	Erradica los daños
COWZ	Congela a los oponentes
BAT9	Misiles Hellfire
RATZ9	invicibilidad



SIMULADORES

X-Wing vs. Tie Fighter

Te damos algunos trucos para poder modificar algunos parametros de este excelente juego de simulación. En la carpeta xvt\ivfiles toda la información de las naves está almacenada, excepto los gráficos de la cabina (Si querés cambiar esos gráficos tendrás que modificar los archivos cp640,cp480 y cp320). Para realizar las modificaciones, tendrás que seguir los siguientes pasos.

1) Los siguientes archivos corresponden a las siguientes naves:

ywing.opt	Y-Wing
xwing.opt	X-Wing
awing.opt	A-Wing
z-95.opt	Z-95 Headhunter
tieftr.opt	Tie Fighter
tieint.opt	Tie Interceptor
tieadv.opt	Tie Advanced
tiebmb.opt	Tie Bomber
assault.opt	Assault Gunboat

2) Hacer una copia del archivo, por ejemplo

copy assault.opt assault.bak

donde assault.opt poné el nombre del archivo de la nave que elegiste.

3) Elegí otra nave de la siguiente lista.

ASSAULT.OPT	Assault Gunboat
ASTG33.OPT	Asteroid Laser Battery (LAS BAT)
ASTH44.OPT	Asteroid Hangar (R&D FC)
ASTROID1.OPT	Asteroid Type A
ASTROID2.OPT	Asteroid Type B
ASTROID3.OPT	Asteroid Type C
ASTROID4.OPT	Asteroid Type D
ASTROID5.OPT	Asteroid Type E
ASTROID6.OPT	Asteroid Type F
ASTW21.OPT	Asteroid Warhead Launcher (W LNCHR)
AWING.OPT	A-Wing
BARGE.OPT	Heavy Lifter
BOMB.OPT	Space Bomb
CAL.OPT	MC80a Calamari Cruiser (CRS)
CONA.OPT	Class-A Cargo Container
CONB.OPT	Class-B Cargo Container
CONC.OPT	Class-C Cargo Container
COND.OPT	Class-D Cargo Container
CONE.OPT	Class-E Cargo Container
CONF.OPT	Class-F Cargo Container
CONG.OPT	Class-G Cargo Container
CONH.OPT	Class-H Cargo Container
CONTAIN.OPT	Class-I Cargo Container
CORTN.OPT	Corellian Transport
CORV.OPT	Corellian Corvette
CRUSB.OPT	MC40a Light Calamari Cruiser (CRL)
ESCRT.OPT	Escort Carrier Transport
ESCTRP.OPT	Beta Class Escort Transport
FACTRY.OPT	Deep Space Manufacturing Facility (FAC/1)
FGHTA.OPT	T-Wing
FGHTB.OPT	Starchaser
FLARE.OPT	Flare
FREIGHT.OPT	Bulk Freighter
FRTA.OPT	Modular Conveyor
FRTB.OPT	Container Transport
INTERD.OPT	Interdictor Cruiser
ISD.OPT	Imperial Class Star Destroyer
LASERB.OPT	Laser Blue
LASERG.OPT	Laser Green
LASERR.OPT	Laser Red
LTFRTA.OPT	Muurian Transport
MINE1.OPT	Mine Type A
MINE2.OPT	Mine Type B
MINE3.OPT	Mine Type C
MISSILEB.OPT	Missle Blue
MISSILEP.OPT	Missle Purple
MISSILER.OPT	Missle Red
MISSILEY.OPT	Missle Yellow
NEB.OPT	Nebulon-B Frigate
PATRL.OPT	System Patrol Craft
PLATA.OPT	XQ1 Platform (PLT/1)
PLATAB.OPT	XQ2 Platform (PLT/2)
PLATB.OPT	XQ3 Platform (PLT/3)
PLATBA.OPT	XQ4 Platform (PLT/4)
PLATC.OPT	XQ5 Platform (PLT/5)
PLATCA.OPT	XQ6 Platform (PLT/6)
PROBE1.OPT	Probe
PROBEA.OPT	Probe A
SAT1.OPT	Communications Satellite
SHUTB.OPT	Delta Class Escort Shuttle
SHUTTLE.OPT	Lambda Class Shuttle
TIEADV.OPT	Tie Advanced (T/A)
TIEBMB.OPT	Tie Bomber (T/B)
TIEFTR.OPT	Tie Fighter (T/F)
TIEINT.OPT	Tie Interceptor (T/I)
TLASERB.OPT	Turbo Laser Blue
TLASERG.OPT	Turbo Laser Green
TLASERR.OPT	Turbo Laser Red
TRANSB.OPT	Delta Class Dx-9 Stormtrooper Transport
TRNSPRT.OPT	Gamma Class ATR-6 Assault Transport
TUG.OPT	Utility Tug
UTILA.OPT	Combat Utility Vehicle
VSD.OPT	Victory Class Star Destroyer
XWING.OPT	X-Wing
YWING.OPT	Y-Wing
Z-95.OPT	Z-95 HeadHunter

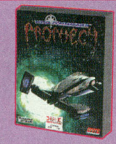
Ahora copiala y renombrala con el nombre del primer archivo
copy UTILA.OPT ASSAULT.OPT

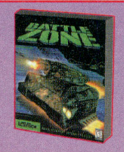
4) Empezá el juego y seleccioná la nave modificada

Nota: Es posible que con estas modificaciones, arruines el juego instalado y en consecuencia los savegames. Si algo sale mal, recordá que tendrás que instalarlo de nuevo.



JUEGOS









MICROPROCESADORES



200MMX	233MMX	PII 233	PII 266	PII 300	PII 333	PII 350	PII 400
$145	$175	$260	$345	$535	$730	$905	$1210



MOTHERBOARDS: TXPro - Soyo - Genéricos
Intel AL440LX - Intel Al440BX

PLACAS DE VIDEO



Diamond Monster 3D II (8 y 12 MB)
Stealth II s220 • Matrox Millenium II PCI/AGP
Viper 330 PCI/AGP • Fire Open GL 1000 Pro

PLACAS DE SONIDO



Sound Blaster AWE 64 Gold
y toda la línea Sound Blaster

MONITORES

ViewSonic
NEC
Samsung
VTC
Genéricos



ACCESORIOS MULTIMEDIA



Creative PC-DVD Encore Dxr2
Diamond Maximum DVD Kit
Lectores de CD-ROM IDE y SCSI
Las mejores marcas
Scanners líneas AGFA / UMAX / GENIUS

JOYSTICKS



Thrustmaster Fórmula 1 y otros

MEMORIAS 72, DIMM O SDRAM
Todas las marcas y capacidades

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO • REFORMAMOS TU PC EN EL DIA - TOMAMOS LA TUYA EN PARTE DE PAGO

FLORIDA 537 - GALERIA JARDIN - LOCAL 396

326-0788

L a V de 10 a 20 horas
Sábados de 11 a 15 horas
e-mail: yellows@cotelco.com.ar

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

NO ESTOY DE ACUERDO

Hola señores de XTREME PC:

Yo, de nuevo, Rodrigo, papá de Facundo, les escribo diciéndoles que la revista acá en La Plata se consigue muy atrasada (recién ayer apareció en los kioskos).

Pero el motivo de mi nueva comunicación con ustedes es otro. Ayer compré la revista y me puse a leer el CORREO DE LECTORES, donde ví cosas con las que no puedo estar de acuerdo. Paso a detallar: 1) Un lector llamado Hugo dice que la sección EMULADORES está de más y "SOLUCIONES: Muy bueno, a todos nos interesa". Primero quiero decirles que a mi personalmente me encantan los emuladores, que a mi hijo mayor (FACUNDO) también le gustan, y que tengo muchos amigos que se matan con emuladores de Commodore 64 o MSX. Pero además a los viejitos -no tanto, 29 años-, como yo, se nos caen las babas con emuladores como M.A.M.E., SYSTEM 16 o CALLUS. Supongo que ese lector debe ser muy nuevito en esto de los video-juegos, y que solamente debe conocer los nuevos juegos de PC. De otra manera no podría descalificar de esa manera ni a los Emuladores, ni a Ustedes que son quienes decidieron hacer esa página.

Segundo, me parece muy buena la sección SOLUCIONES, pero no me gusta que alguien opine por mí, ni que crea saber el pensamiento de todos, o ser el dueño de la verdad absoluta, Hugo debería opinar por el mismo, y no meternos a todos como si nosotros tuvieramos que pensar sólo como él. 2) Quisiera decirle a Marcelo Ricardo Macchi, por si no se enteró, que no todos los argentinos tienen "4 mangos con 90". Que debe salir de la "tetera" en donde vive y caminar un poco más la calle, u observar con mas detenimiento la sociedad en donde vive. Yo, afortunadamente, puedo gastar ese dinero en una revista, pero soy consciente de que hay gente que no. Además hoy se da el caso de gente (chicos), que compran la revista, sin tener siquiera computadora propia, con padres con bajos recursos o desempleados. Estos padres seguramente también, como yo, quieren lo mejor para sus hijos, pero no pueden darse el lujo de gastar "4 mangos con 90", porque con eso comen 1 o 2 días al mes. 3) Respecto al ya famoso CD, en lo personal no me interesan los CD de demos. Esto es algo muy personal, antes compraba revistas españolas y tampoco me interesaban. Pero debo ser consciente de que hay gente que no tiene acceso a Internet, o simplemente le gustan las demos, y que está en todo su derecho de recibirlas y jugarlas de manos de la revista que eligieron. Por eso mi voto es a favor del CD, pero con un bajo incremento en el precio por las razones arriba detalladas. 4) Me gustaría mucho que comentaran Páginas de Internet dedicadas a los juegos y que pusieran direcciones de páginas donde se puede jugar vía Internet, y cómo hacerlo.

Rodrigo
rodrigomercado@yahoo.com

APOYO A MARCELO

Hola genios de XTREME PC:

Antes que nada quería felicitarlos por la genial revista que están haciendo y desearles que sigan con el éxito que tienen hasta ahora y más. Les escribo por dos motivos, uno son preguntas y el otro es con respecto a lo que se mando Diego Martín Sánchez y que luego apoyó Ariel Gentile criticándolo a Marcelo. Yo creo que los desubicados son ellos porque a lo sumo lo que pudieran haber pedido es que el CD de la revista sea opcional y no directamente decirle desubicado a Marcelo por pedirlo ya que su pedido fue luego ratificado por varias cartas y fueron pocas las que no lo pidieron, además creo que no piensan en gente como yo a los que no les causa ninguna gracia el tener que estar conectado a Internet por 1, 2 o más horas para poder bajarse una sola demo de las de ahora que te ocupan como 30 o 40 Mb, y ni te digo lo que tardás si entrás en una hora pico.

Me gustaría que esos inadaptados a la era en que estamos piensen en aquellos a los que nos beneficiaria el que la revista nos traiga esas demos en un CD. Lo que si pudieran pedir es que esos CDs sean opcionales, así esas personas a las que no les interesa o no tienen el equipo para usarlos no los compren y la revista les cueste lo mismo que ahora. Por eso me gustaría que publiquen esta carta para que Marcelo vea que tiene muchos que lo apoyan en su pedido.

Pasando a mi motivo principal paso a decirles mis preguntas: 1) ¿Hay algún truco para el Age of Empires? 2) ¿Me pueden recomendar una buena placa para ver TV en la computadora? 3) ¿Hay en Argentina algún lugar donde enseñen a programar juegos? 4) El Sherlock Holmes y el caso de la Rosa Tatuada se me cuelga en una parte en la que estoy en un muelle y una persona me comienza a contar una historia. En la casa donde lo compré me dijeron que ese es un problema que tiene el juego, que en algunas máquinas se cuelga. ¿No saben si hay algún patch para ese juego y si lo hay donde lo puedo conseguir?

Sin más me despido atentamente. Sigan así con toda la fuerza y el éxito con el que vienen.

PD: Aguante Boca.

Enzo Leonel Pretti
elp_enzo@hotmail.com

1) Están en nuestra página de internet. 2) La Video Highway TR288 ($120). 3) Ni idea. 4) Instalalo en la máquina de un amigo y fijate si se cuelga en el mismo lugar.

PLENAMENTE CONFUNDIDO

Hola capos de XTREME PC:

Les escribo para felicitarlos por la revista, (como todos). Los conocí cuando estaba de vacaciones en Pinamar con mi amigo, entonces él compró la revista, (yo no los conocía) y desde ese día los sigo todos los meses aunque sólo tengo los números 5, 6 y 7.

Cambiando de tema, quiero aclararle a un lector que no quiero decir el nombre, (mentira, se llama Gastón Giaimo) que está plenamente confundido. ¿Este chabón cree que los CD son gratis? NO!! También cuestan plata y hay que hacerlos ¿Y este pibe quiere que no suba de precio la revista? ¡Ta' loco este! Pero con respecto a otro pibe, (Javier Cerda, ése que se cree James Bond) estoy de acuerdo y en parte no.

Primero el tema del CD no rompe las bolas y segundo lo apoyo con eso de la edición especial con el CD, para todos los que se quejan. Y por último a Nicolás Rivas, todo esto no es una guerra de lectores, ni se va a transformar en eso si uno contradice a otro y otro a otro, sino que es una simple discusión y discutir no es pelear. ¿Te quedó claro?

Y dejando de discutir yo les pregunto: 1) ¿Hay mucha diferencia entre una Pentium 200 MMX y una 6x86 200 MMX? Yo tengo una 6x86 con 16 MB de RAM y un disco de 2.1 GB ¿Tengo alguna desventaja? 2) Tenía pensado comprar una Diamond Monster 3D II ¿Me conviene eso, o ver otra, o esperar, o agregarle más megas, o qué harían Uds.? 3) Para el futuro, si tengo que hacerlo Pentium II, ¿Tengo que cambiarle la mother? 4) Si hay dos placas V2 utilizando SLI, entonces, ¿Tienen que tener también una placa 2D? 5) ¿Hay trucos para el FIFA RTWC 98? 6) ¿Cuándo sacan el CD?

Gracias por su atención, gracias por tener esta revista, gracias por ser Argentina. Y un futuro gracias por publicar mi carta, sino ese gracias no lo tienen, gracias.

PD: Me parece que también necesitan una sección de utilitarios aunque el título diga: "La revista más actualizada de juegos para PC"

PD2: Verán que necesito una impresora chorro a tinta.

Aguante LA RENGA

Gustavo Susskind
Río Negro

1) Hay una diferencia en arquitectura del chip, pero eso es un poco largo de explicar acá. Obviamente es más lenta. 2) Te conviene comprar la Diamond Monster 3D II y 16 megas más, para

empezar. 3) Sí, necesitás otro motherboard. 4) Por supuesto, las placas con chip Voodoo2 son dedicadas y necesitan una placa 2D para las funciones básicas de video. 5) Sí, los publicamos un número anterior. Las podés conseguir en nuestra página de Internet. 6) Por ahora no hay novedades sobre el tema.

JUEGOS DE BOXEO

Queridos amigos:

Les escribo la presente para comentarles que más allá de mis 31 años de vida (que ya es mucho) no me averguenzo en ser un adicto acérrimo a los juegos de PC, mi esposa cree que estoy enfermo y me quería recuperar a la sociedad pero como se dió cuenta que no existe centro de rehabilitación que trate este tipo de adicciones, se resignó. Pero más allá de todo esto es de mi interés informarles que amo todo lo que sea simuladores deportivos, por ej. GP2 (para mí lo máximo) Fifa98, Nba98, Nhl98, Need For speed, etc. y algunos interactivos como Monkey Island, Darkseed, Indiana Jones y Larry.

No obstante me gustaría hacerles una serie de preguntas: 1) Allá por el año 1992 cuando aún tenía mi 286 monocromática, jugaba a un simulador de Boxeo llamado "4DFight" si no me equivoco, era un juego cuyo objetivo era ser "The Champ" y para lograrlo tenías que limpiar a no menos de 100 rankeados, además podías hacer replay de los golpes en distintas tomas, tenía fallos de jurados con tarjeta, editor y creador de boxeadores, y otros chiches más que lo convertían en un más que excelente entretenimiento. Ahora les pregunto ¿Hay algún juego de boxeo en este momento que supere al que les describí antes, inclusive que aproveche los nuevos avances en 3D existentes? 2) En estos momentos estoy jugando y testeando el Racing Simulation de Ubisoft y tengo el volante Thrustmaster T2 con pedalera, pero no lo puedo configurar en el juego. ¿No saben si se puede jugar con volante, y como se configura en el juego? 3) ¿Tienen alguna idea si Microprose va a lanzar el GP3 para jugar en Red y bajo Windows95? 4) Si Uds. creen que hay algún simulador deportivo de la altura o superior al que les nombré, me gustaría que me lo informen.

Sin otro particular y desde ya felicitándolos por la excelente revista los saludos con mis más sinceros afectos.

PD: Espero que cumplan con lo que dijeron que le llevan el apunte a todos.

Carlos Macherione
carnoe@ciudad.com.ar

1) Lamentablemente no hay ningún juego de box a la vista, no se porqué EA Sports no se pone las pilas y saca uno. 2) ¿Tenés el volante bien configurado en Windows 95? Si no tenés que configurarlo como dos joysticks. 3) Ojalá, la verdad que estaría espectacular algo como el GP2 pero con gráficos para una placa acelerada. 4) Los dos mejores simuladores de autos son sin duda el de Ubisoft y el Cart Precision Racing de Microsoft.

TODOS SE QUIEREN PELEAR CON ALGUIEN

Queridos amigos el Número 6 estuvo espectacular, el diariero me la trajo el viernes santo y mientras desayunaba, me la desayuné completa. Me pareció uno de los números más destacables. No los pude felicitar antes ya que tuve mucho laburo y a parte me puse a estudiar, ya que me quedan tres materias para recibirme de Contador.

Me parece perfecto que en el correo pongas todas las campanas, aunque a estos pibes se les está yendo un poco la mano, es algo que se ve en todo el país, en todo el mundo. Todos se quieren pelear con alguien o quieren estar en contra alguien, y de forma violenta. Me parece más productivo, que cada uno de su opinión , pero sin lastimar al otro (como hicieron estos pibes). Si se quieren pelear con alguien que agarren el QUAKE II y listo.

Tengo unas pequeñas dudas. 1) ¿Salió el Formula 1 Racing Simulator de UBI soft? Te pregunto porque lo ví en Internet y me gustó mucho, lo busqué en los negocios y me dijeron que no lo tenían, sólo en dos locales. En el segundo me dijieron que era una versión beta pero que funcionaba ($30). En el primero que era una copia que le trajo un cliente de Europa (?), ($25). Lo compré, que le voy a hacer, soy de carne. El juego es excelente, aunque a veces se me cuelga. ¿Tenés idea de este tema? 2) En relación a lo anterior: Es terrible la piratería, en negocios te venden juegos por $25 a $30 que en las cajas dice only sale in ASIA, son supertruchísimos, pero funcionan al pelo. En las páginas del Suplemento de Informática de LA NACION, se promocionan juegos grabados por $12 (believe or not) y programas comerciales por $15. ¿Cómo puedo no evitar en la piratería con estos precios? En el último año no había comprado un sólo juego pirata, pero con juegos de acción o aventura que el manual no me dice nada que necesite para jugar no puedo evitar la tentación.

Saludos y nuevamente Felicitaciones por la revista.

peyret@ciudad.com.ar

1) Sí, está a la venta en USA. Acá por el momento no lo ví. 2) Sí, tenés razón, la tentación es grande, pero lo de las copias es un arma de doble filo. Por un lado, uno se beneficia con los precios, pero por el otro lado, el mercado de las copias (Argentina es una de los 5 países con mayor índice de piratería en el mundo) a la larga trae problemas a las compañías que fabrican el software, ya que no perciben las ganancias que deberían, y ésto perjudica el mercado, ya que las empresas pequeñas necesitan ese dinero para subsistir. O sea que va a traer inconvenientes a la larga porque vamos a ver menor cantidad de programas, ya que sólo las grandes compañías pueden soportar el embate de la piratería.

FANATICO DEL FIFA

Xtraordinaria gente!!

Hola! este es el tercer mail que les mando, y antes que nada les quiero agradecer el haberme respondido los otros dos, eso significa que leen todos los que les llegan, y que se preocupan por los problemas nuestros, que somos sus fieles seguidores. Yo, particularmente los sigo desde el número 2, y creo que lo único que tendrían que cambiar es algún número especial de vez en cuando con un cd que contenga demos de los fabulosos juegos que ustedes tan tempranamente nos comentan. Todo lo demás de la revista esta bárbaro y espero que sigan así, mejorando número tras número ya que la última revista fue mejor que la anterior y así sucesivamente. Bueno, los voy a aburrir de tanto halagarlos, así que voy al grano: Soy un fanático del juego FIFA 98 RTWC y quiero saber si existe algún lugar en internet donde pueda medir mis fuerzas con otro jugador. Otra cosa con respecto a lo mismo. El otro día en TV comentaron un juego (creo que era de EA Sports también) muy parecido al fifa98 pero con la característica que se podían jugar en este, todas las finales de los mundiales pasados. Si tienen algun conocimiento al respecto, me gustaría que me den el nombre de este juego y, si es posible lo incluyan en algún review o preview o algo. Desde ya, muchas gracias. Quisiera si me pueden comentar las teclas para manejar el nhl 98 y si lo pueden comentar. Una última cosita: en mi pc active el menú usuario con claves para ingresar al sistema y todo, pero ahora quiero desactivarlo y no sé como hacerlo. Gracias por todo y publiquen mi carta!! Me lo merezco!!!! Aguante River y Xtreme Pc!!!

Diego Galeano - Corrientes
gale@compunort.com.ar

El nuevo juego de fútbol de Electronic Arts se llama World Cup '98, y podés ver un adelanto en la sección de news de esta revista. Te vamos a dar más información el número que viene. El NHL98 ya está un poco viejo para un review, así que vas a tener que esperar para el NHL99...

ULTIMA VIII

Buenas a todos ustedes y demás personas que esten leyendo. Sería en vano alagar la revista más de lo que ya la alagaron, sólo puedo decir que me gusta y cuando vea temas de mi interés, la compraré, cabe agregar que es de suma utilidad, cuando menos sabemos de los juegos que saldrán dentro de xx meses y no de los que salieron hace xx meses como pasaba con las importadas de España.

No quiero cansarlos, así que procedo a preguntar. 1) Si hacemos un retroceso en el tiempo nos encontraremos con el Monkey Isl... Eh... No... Un cacho más adelante... El Ultima VIII !!!!!!!!!!!. Bueno, lamentablemente los turros de Lord British, se mandaron semejante cagada con este gran Arcade Ex-Rol-Adventure... Con el juego en castellano, me encuentro con que no se me activa el dialogo con Mythran, el ermitaño, o sea, toco allí en el diálogo y no me da bola, sólo me da toma el "Adiós", ese es uno, otros son, pedirle un trago al cantinero en tenebrae y que me diga Buena Suerte, además, con un montón de personas no se me activan los diálogos, bah, si, activarse se activan, pero cuando los clickeo no dicen nada... -Snif-.

El tiempo pasó y ayer me enteré que en internet se encuentran los patches para subsanar este error, pero sólo los encuentro para los juegos en Alemán, Francés e Inglés... Bajé el que está en inglés, lo corro, me hace un despelote y cuando cargo el ejecutable del juego me muestra la presentación, me pregunta el nombre: "Give thy name:", lo escribo y me baja al DOS, es al pedo correrlo bajo Windows 95, pasa lo mismo... Les agradecería si me dieran una solución posible para jugar a esto, o una direc-

ción para bajar el patch. 2) Esta es una información para aquellos bestias como yo en su momento que si tenían la plata se compraban un Pentium II MMX de 400 Mhz. Me dirijí a una casa que son vendedores 100% Intel, y certificados por estos, y me dijeron que semejante máquina es al pedo, salvo que la utilizé para realizar trabajos ESPECTACULARES y que no tenga un segundo para tirarme un pedo... Es mi deber como buena persona, decirles que con un Pentium II MMX de 266 alcanza y sobra, puesto que los superiores son meramente comerciales, y la diferencia de velocidad entre un 266 y un 400 es practicamente nula, siempre y cuando la máquina se use para ejecutar el paquete de Office 97 y juegos, por mas "WOWs" que sean: Con una placa Voodoo II con 12 Mb y un buen monitor de 15" (No quiero pasar el chivo pero lo lamento... Viewsonic), y 64 de memoria RAM uno está para vivir como un dios, obviamente estamos hablando de gastar entre 1000 y 1200$ sólo con esto, pero se puede alternar con la placa de video 3D simple, 32 de memoria y un 233 II... Otra de las cosas que me enteré, es que Intel nos obliga al pasar a Pentium II a cambiar el gabinete por uno ATX, para quien no sepa la diferencia lo que varía es la distribución de la fuente... y nos obligan a gastar 100 mangos en algo, a mi criterio, meramente al pedo...

Desde ya me despido, y aclaro, mis deseos en esta carta no son criticar a Intel y demás compañías, sino advertir a mis compatriotas Argentinos que igual que yo y mi familia, nos cagamos de hambre por este pais 3er mundista, en el cual llegar a 1000 pesos para comprar una máquina es muy difícil... de que no gasten guita al pedo confundidos dentro de una nube creada por la propaganda y la ilusión, y que vean lo que existe y lo que sirve, que ya se han encargado de ocultar...

Bye, suerte a todos, y para que mentir...

SOY FANATICO DE LA REVISTA, LA CONOCI EN EL NUMERO 6 Y TODAVIA, ADEMAS DE ESPERAR LA NUMERO 7 EL 4 DE MAYO EN EL QUIOSCO, AUN TRATO DE CONSEGUIR LAS ANTERIORES !... Nunca cambien su respeto hacia la gente que habita este país...

Marcelo
crcengarle@intramed.net.ar

Por los números atrasados sabés que cuando quieras podés venir a la Editorial, fijáte en el aviso en la revista. Para solucionar el problema del Ultima (que parece que lo tenés en castellano) tendrías que enviarle un e-mail a la gente de Origin (es una subsidiaria de Electronic Arts) explicándoles que tu Ultima está en castellano y si ellos tienen el patch para ese idioma.

NO SABIAN LO QUE LES ESPERABA...

Sres. Extreme PC:

Tengo 24 años y les voy a contar un poco de mi historia. Cuando tenía 7 años, a mis padres se les ocurrió regalarme para mi cumpleaños un Coleco Vision con el juego Smurf, pobres, no sabían lo que les esperaba...

Ahí comenzó mi gran carrera en este maravilloso mundo de los video juegos, llegaba al final de cuanto cartucho me alquilaban o compraban, fíjense que el Montezuma, según el hombre que se lo vendió a mi vieja, tenía 99 niveles, me pasé una noche entera jugando y luego del nivel 25, el juego se acabó. Cuando fuimos a reclamar, el hombre le dijo a mi vieja, -Señora, porqué no le compra una computadora al nene, estos no son juegos para él. Con lo que luego de un tiempo me compraron una Atari 800 XL. Creo que tuve todos los juegos que existían para esta máquina, despues llegó la C64, Spectrum, jugué en la casa de mis amigos a la Talent MSX, al bochornoso Atari 2600 que salió mucho despues que el Coleco y tenía una imagen inferior y juegos realmente pésimos, a la fabulosa Amiga 500 con su Shadow of the Beast, a la Atari 520 ST con el increíble Space Ace. Luego me regalaron una PC XT con monitor ambar y disco de 30 MB (todo un alarde) y el primer juego que tuve fue el Larry. Y le llegué al final solito... Tuve Family Game, Genesis, Gameboy, Super Nintendo, 3DO y ahora mi flamante Playstation.

Como verán tengo bastante historia en esto de los video juegos, lo que es, y lo que fué, por eso me parece mal que algunos, que nacieron con una PC, monitor color, CD-Rom y placa de sonido, no quiera la sección Emuladores, si supieran ellos lo que era jugar el H.E.R.O. o el Pitfall...

Pero bueno, hay que actualizarse y los juegos que estoy viendo últimamente me dejan boquiabierto, si bien falta un poco de originalidad, no dejan de ser espectaculares.

Revistas de juegos ví muchas como verán, para estar al día con lo que sale en el mercado. A ustedes los descubrí en el Nº6 y me pareció una revista realmente seria e interesante (deberían hacerle un poquito más de propaganda, no se preocupen que por mi lado mis amigos están todos avisados) toman a los videojuegos como una parte nuestra, se ve, se lee, y realmente lo sienten como yo, me sentí muy identificado con la nota del editor.

Ahora las preguntas: 1) Tengo una Graphics Blaster 3D con 4 Mb, la compré el año pasado, ¿sirve de algo para los juegos nuevos, ¿puedo hacerle algún upgrade? ya que no la ví en su informe de las placas 3D. ¿Saben de algún juego que la aproveche a full, o es una reverenda m.....? 2) ¿Dónde puedo conseguir un emulador de Atari 800 XL y juegos para la misma? 3) ¿Saben si hay algún juego o proyecto de la película Titanic?

Bueno esto es todo, espero sus respuestas, los felicito y sigan así. A sus órdenes...

Cristian A. Kosiello - Berisso, Bs.As.
cristian@infovia.com.ar

1) Si, comprate una Monster 3D. :) 2) En el mejor lugar para emuladores, www.davesclassics.com 3) Hay un juego que se llama Titanic: Adventure out of Time.

EN PRO DE LA TECNOLOGIA

Y volvió a suceder, en unas pocas horas me leí toda la revista (TODA), visité la nueva page de internet y estoy escribiéndoles. Otra vez más los felicito a todos, pero esta vez porque encontré un review coherente sobre la Voodoo 2. De los juegos ni hablar porque siempre superan mis expectativas, es simple, sus reviews de juegos son lon mejores y punto.

Quisiera compartir unas líneas y saber si están de acuerdo conmigo. La computación avanzó enormemente gracias a las nuevas tecnologías, que permiten hacer mejores diseños de productos y a precios accesibles al consumidor promedio. ¿Cierto? Porque si no fuese así entonces una Pentium serían cuatrocientos 80286 en paralelo y mi PC un placard lleno de chips. Bueno, el tema es: ¿Qué piensa hacer 3Dfx respecto a esto? He instalado una Monster 3D II y con qué me encuentro... una tabla de planchar llena de componentes, donde antes había un TexelFX ahora hay dos, sigo sin poder compartir el framebuffer de mi placa 2D (adiós render en ventana, adiós salida de TV), ningún render a 24 bits (mi placa renderiza internamente a 32 bits o más pero... ¿De qué estás hablando Willy?, ¿viste como te cerró la boca Carmack?), Eso sí, tengo un full triangle setup ahora en mi PixelFX (¡qué bueno! hoy en día hasta la Trident 975 lo tiene) no hago 2D, el slot AGP lo uso como un PCI a 66Mhz (¡buenísimo! Intel tuvo esa idea me imagino AGP=PCI más rápido), mejoré el filtering (¿dónde? yo sigo viendo banding igual que la Voodoo 1, eso si ¡menos!) hago trilinear, bumpmapping y multitexture en una sola pasada (ya lo hacían las Obsidian usando 2 TexelFX) .

Entonces llega la pregunta de rigor: ¿Estos no me estarán vendiendo el mismo chip (dos en paralelo como la Obsidian), mejorado en cuanto a disipación de calor para poder clockearlo mas rápido, le incluyeron un triangle setup a PixelFX y a vender se ha dicho? Encima pregunto, si las mejoras incluídas son realmente pocas comparadas con un chip diseñado de cero, y sabemos que el valor de la electrónica es por el desarrollo, no por el plástico con silicio (una Pentium lleva un costo de fabricación y materiales de solo 5 pesos, el valor real es por el diseño) ¿Por qué me estan cobrando ese disparate de plata?

Yo apoyo las nuevas tecnologías, ¡esto no me gusta ñada! Encima la compatibilidad con el Voodoo 1 no es total (prueben el FIFA 98, y luego vayan al site de este juego para bajar el patch que te deja jugar sólo un tiempo hasta colgarse).

Bueno: ¿Por favor me podrían dar su opinión? Porque la mía es que la Voodoo 3 va a ser otra PC que se conecta a la nuestra por el cable paralelo y se refrigera con nitrógeno líquido. ¿A Uds. "realmente" les convenció del todo la placa?

Bueno, les mando un abrazo los felicito por la página de internet y ahora solo les falta el CD! =:-)

Diego (su lector mas fiel!)
mariano_tartara@ciudad.com.ar

El tema es que mucha gente no se plantea el tema del Voodoo 2 como "Un Voodoo Graphics+", sino que sólo le importa la mejora de perfomance que tiene un chip con respecto al otro (que es real). Obviamente que tiene sus macanas (como que es dependiente del procesador, etc.) pero opino que realmente hay que darle mérito a que son pioneros en los avances en este campo. Obviamente el nuevo Nvidia TNT promete mucho, pero es sólo un proyecto muy prometedor.

SI ES QUE ME LA PUBLICAN

Hola queridos amigos, primos, compadres y hermanos de XTREME PC, soy Marcos Schmid y tengo 12 años, soy re-fanático de XTREME PC, tengo la revista 3, 5, 6 y seguramente la número en que publiquen esta carta, si es que la publican.

Apoyo a las personas que dicen que si agregan un CD a la revista no aumenten el precio, porque sino muchos se quedarían sin su XTREME PC. Ahora vamos con las preguntas: 1) ¿Hay luchadores secretos del MKT? ¿Si los hay cómo se sacan? 2) ¿Si hay trucos en el FIFA RTWC 98 ¿Me dan algunos? 3) ¿Ya salieron las soluciones del Ecstática 2? En caso negativo ¿Las van a pasar? Si no pueden ¿Me dan algunos trucos?

Son sólo estas tres preguntas, que por favor quisiera que me las respondan. Esta es la primera vez que escribo a una revista, asi que por favor publiquen mi carta, aparte no tengo e-mail. Gracias. Chau.

Marcos Schmid
Chilibroste CBA. M. Belgrano s/n

Lo más extraño de tu carta, Marcos, es que decis que vas a comprar la revista que tenga la contestación a tu carta... ¿Y cómo te vas a dar cuenta? Yo espero que no dejes de comprar porque la pusimos en este número, sino no la publicábamos hasta el número 20. ¿No te parece?

1) ¿Te parecen poco los luchadores que tiene el MKT? No, creo que no hay luchadores extra, sólo podés elegir un Kano y un Rayden con trajes alternativos. Tenés que seleccionarlos y apretar la tecla equivalente a "select". 2) Fijáte en la contestación de la otra carta. 3) No, no vamos a sacar las soluciones del Ecstática 2, son un poco viejas. Más adelante tendrías que fijarte en Internet.

NUNCA INSULTE AL MONKEY ISLAND 3

Hola:

Soy Rolando, de nuevo. No voy a repetir las felicitaciones ya que esta es mi tercer carta. Cuando leí el correo de lectores del número 7 me encontré con un chico que podría ser muy buen amigo (ja ja ja) llamado Ariel Guerschanik que decía que era un "pendejo" como dijo y que insulté al Monkey Island 3. Por empezar, no crean que soy un calentón que responde siempre, lo que voy a hacer es aclarar algunas cosas. Primero, NUNCA INSULTE AL MONKEY ISLAND 3, si lo hubiera insultado nunca me lo hubiera comprado, ¿ok? Es como que decís que si le digo a alguien que está mal peinado, no es un insulto, además, ¿De qué manera especial lo dije? No te llevo la contra, pero también quiero hablar por Hernán Canoas, el chico expresó lo que a él le parece que es el problema, y vos lo tratás como basura (perdonáme, pero es cierto) Quiero que leas de nuevo tu e-mail y reaccionés lo que dijiste, porque en mi escuela hay bastantes chicos que piensan que el Monkey 3 es fácil. Terminando, ¿Tanto te calentaste por algo que entendiste mal? Olvidándonos del tema y volviendo a la revista, tengo algunas preguntitas más, ah! Gracias por responderme la carta anterior. 1) No entendí claramente lo del Police Quest 2. ¿Donde consigo lo que tengo que mirar? 2) En el Larry 3, ¿Cómo afilo el cuchillo Ginsu?

Bueno, nada más, sería muy importante si me publicaran la carta, porque Ariel me hizo quedar como un tonto a mí y a Hernán. Chau.

Rolando José Paolone
Villa Ballester

1) Hasta ahí llegó mi ayuda, lamentablemente no puedo ayudarte más porque no tengo idea, lo busqué en la base de datos que tenemos, pero la verdad que no lo jugué. 2) El cuchillo Ginsu se afila en las escaleras del Casino.

CODIGOS DEL TUROK

Queridos amigos de XTREME PC:

Me llamo Roberto, tengo 14 años y vivo en Mar del Plata. Esta es la primera vez que escribo a una revista. De verdad que su revista es espectacular, he leído todos los números y ninguno me duró más de tres días.

El motivo principal de esta carta es que tengo un par de dudas que les ruego y les pido de rodillas me respondan. 1) Hoy compré su número 6, especialmente porque traía códigos del Turok, pero cuando los probé me dio una gran desilución, ya que ninguno funcionó, excepto el de las vidas inifinitas que te lo dá el juego en el nivel 5. Por favor les pido que me digan porqué no funcionan. 2) En Febrero me compre la Monster 3D pero resulta que esta semana después de usarla casi todo el día, la computadora dejó de detectarla y me aparecía un mensaje que decía: Hardware no encontrado. Después de apagar la PC una media hora los juegos acelerados se veían mal y se colgaban, y si la apagaba por otro rato empezaba a funcionar correctamente ¿Puede que se recaliente algún chip o un transistor de la plaqueta y que provoque la falla? 3) En el Need for Speed 2 SE ¿No se pueden elegir los autos trucos como el BMW o el ARMYTRUCK o estos trucos sólo funcionan con el NFS2 común, porque sólo puedo elegir el BOMBER, el FZR2000 y el TOMBSTONE (también un micro y una limosina)? 4) Tengo una P200 (mother VXPro), 32 MB, la placa 2D Trident 9685/TV y la Monster 3D. Estoy ahorrando para cambiarle algo en Julio: ¿Qué me recomiendan?

Marcos Schmid
Chilibroste CBA. M. Belgrano s/n

1) Los códigos del Turok que funcionan son el de la vida infinita, el de el modo espíritu, y el que te muestra los créditos. Parece que el resto, no se porqué razón, falló. No se hagan problema que el responsable cuelga de una soga por este error que intentaremos no vuelva a suceder :) 2) Si, es muy probable que el problema sea por un recalentamiento del chip. 3) Es posible que los trucos sean para los dos versiones, pero que algunos funcionen en el NF2SE. 4) Ojo! Mirá que esto ya lo dijimos, pero lo vuelvo a reiterar por las dudas: La Monster 3D II depende muchísimo del procesador, así que cuando la compres no vas a notar grandes cambios en la perfomance, pero por el otro lado, cuando cambies el procesador por un Pentium II, la Monster 3D II va a dar un salto impresionante en la velocidad. Así que fijáte qué es lo que realmente te conviene.

BATTLEZONE

Acabo de instalar el Battlezone (ya terminé las misiones de entrenamiento y la primera misión del bando de USA) y la verdad, la verdad... ¡está buenísimo! Muy muy bueno! Gracias por recomendármelo! No sé por qué sólo le dieron 93% pues a mí me parece que se merece un 97% aprox. El problemita de sonido seguramente se arregle con un patch pronto a salir, y me parece que no se le puede criticar nada más. Por ahora el juego me parece una maza, el argumento muy bueno, original e ingenioso, la interface muy bien pensada, etc. etc. etc. Podría seguir escribiendo por años pues estoy muy entusiasmado, pero mejor lo dejo acá. Espero que cuando vaya avanzando en el juego, mi concepto sobre el mismo no decaiga.

PD: no sé por qué m----- les apasiona tanto el Quake II. No sé qué c----- le ven! No voy a decir que no está bueno, porque me gusta mucho... pero tampoco es la gran cosa. El Jedi Knight parece tener un mejor engine (en mi escueto entendimiento) pues es menos exigente y sin embargo cumple perfectamente con los gráficos. Lo único que aprecio en el Quake II es que los personajes tienen distintos tipos de muerte, cosa que a Lucas no se le ocurrió. Además de eso, y lo más importante: el ARGUMENTO! El Quake II tiene uno recontra original: "un marine que va matando miles de aliens por ahí (el solo)" ¡¿Cómo se les habrá ocurrido?!? En cambio, el Jedi Knight, tiene un argumento de película! y cuando digo de película, quiero decir de película!!! . El Dark Forces (I) no tenía un argumento tan espectacular, pero al menos tenía uno (el cual por cierto no era nada malo). Las armas en el Quake son tan originales como su argumento, en cambio, en JK no sólo están las armas vistas en las películas de Lucas sino que también (y lo más importante) se puede usar la Fuerza! Creo que Carmack es un creativo excelente... sólo que está fuera de época... habría que mandarlo al futuro, cuando la tierra este dominada por los simios (quizás ellos sean lo suficientemente inteligentes como para jugar sus jueguitos).

Muchas Gracias a todos los que me respondieron (tanto a los lectores del correo de la N°3 como a los de XTREME PC quienes nunca dejaron de hacerlo).

Críticas "originales" y "constructivas":

Cha gracia.

ARIEL (alias A.C.C.)
acctokey@impsat1.com.ar

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Como habrán de suponer, lo más importante de nuestro próximo número es la cobertura del E3 en Atlanta.
La sección de News, Previews y Hardware serán reemplazadas por única vez, ya que como entenderán, en nuestra nota de la exposición les adelantaremos mucho más de los juegos que van a salir, de lo que uds. están acostumbrados a leer en esa sección
Para nosotros ha sido un gran esfuerzo poder viajer para cubrir por primera vez en Argentina este importante evento, por lo que les adelantamos que nuestro número 9 será tal vez el más importante del año.
No se pierdan nuestra próxima XTREME PC que sin duda alguna se van a sorprender. Buscala en todos los Kioscos a partir del 2 de Julio.

Electronic Entertainment Expo '98

La exposición de los videojuegos de Atlanta es indiscutiblemente la más importante del mundo.
En ella, todas las compañías de la industria se reunen para presentar a los ejecutivos del mercado y a la prensa sus últimos productos. Viajamos allí para poder adelantarte todo lo que será el mundo de los juegos para PC, durante el próximo año.



Reviews

- *Army Men*
- *Forsaken*
- *Soldiers at War*
- *Descent: Freespace*
- *Formula 1 (Ubisoft)*
- *Jane's F-15*
- *Unreal*
- *y mucho más...*


F-15

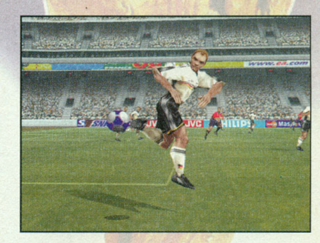
Además...

- *Correo de Lectores*
- *Secciones: Emuladores, La zona 3D y Lo que viene*
- *Soluciones: Todos los trucos y estrategias para tus juegos favoritos.*



COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

El fútbol es el deporte que más apasiona a los argentinos, y tal vez sea el que más adeptos tiene a lo ancho del mundo.
Cuando todos pensabamos que Ea Sports habia jugado sus barajas en lo que respecta a su serie anual F.I.F.A, con su Road to the Worldcup 98, se aparece con la novedad de este inesperado título, del cual estuvo ocultando información hasta último momento.
¿Querés saber cómo será? Te lo contamos en nuestro próximo número.



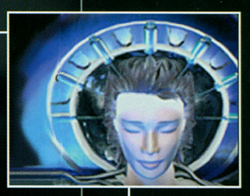


PHILIP K. DICK'S

UBIK



Basada en la obra maestra de ciencia ficción, escrita por Philip K. Dick, autor de "Blade Runner" y "El vengador del futuro".



¡Totalmente en Castellano!



15 Misiones,

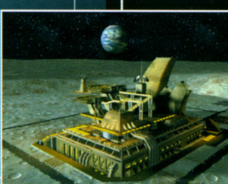


60 tipos de armas,

48 poderes psíquicos...







Una sola vida.

3 CD-Rom/PC

Distribuye:

También disponible:



• WWW. cryo-interactive.com •

San Luis 3065 - (1186) - Cap Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (lineas rotativas)
www.edusoft.com.ar





SOFT vs. HARD
LET US PLUG YOU IN!
JOYSTICK SWITCHBOX
Conecta hasta 4 joysticks en Un gameport
ch joystick switchbox
Monster 3D II
DIAMOND
diamond monster 3d II
thrustmaster
formula t2
thrustmaster
nascar pro
thrustmaster
grand prix 1
WORLD CUP 98
fifa 98: la copa del mundo
GRAVIS
gravis game pad pro
TOURING CAR championship
touring car championship
of light and darkness
TANK PLATOON II
M1 tank platoon II
Jane's
F-15
f-15 combat simulator
KINGDOMS
seven kingdoms
STARCRAFT
starcraft
ULTIMATE RACE PRO
ultimate race pro
CD MARKET
satisfacción para impacientes
Av. Córdoba 1170 / 1176 TelFax: 375-1464/5 - e-mail: memotec1@interactive.com.ar
ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS
Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades
MasterCard
Diners Club International
CABAL
VISA
AMERICAN EXPRESS